

bal- bu- cio

Antonio
Wellington
de Oliveira Jr
(organizador)

livro I
universidade
com 13 de maio

licca

laboratório
de investigação em corpo,
comunicação e arte



**bal-
bu-
cio**

livro I

**universidade
com 13 de maio**

bal- bu- cio

livro I
universidade
com 13 de maio

Antonio Wellington de Oliveira Jr (organizador)

Christianne Salas Roldan

João Vilnei de Oliveira Filho

André Quintino Lopes

Tobias Sandino Gaede

Edmilson Forte Miranda Júnior

Fortaleza | MAUC Edições 2022

Copyright 2022 © os direitos de cada artigo são dos respectivos autores

LICCA Conselho Editorial:

Aléxia Carvalho Brasil (UFC – BR)
Antonio Gilberto Ramos Nogueira (UFC – BR)
Antonio Wellington de Oliveira Junior (UFC – BR)
Camila Mangueira Soares (UP – PT)
Carmen Luisa Chaves Cavalcante (UNIFOR – BR)
Carminda Mendes André (UNESP – BR)
Christine Pires Nelson de Mello (PUC-SP / FAAP – BR)
Cristinne Greiner (PUC-SP – BR)
Diniz Cayolla Ribeiro (UP – PT)
Deisimer Gorczewski (UFC – BR)
Elaine da Graça de Paula Caramella (PUC-SP – BR)
Eliézer Nogueira do Nascimento Junior (UA – PT)
Everardo Araújo Ramos (UFRN – BR)
Fábio Oliveira Nunes (Fabio FON) (Pesquisador independente – BR)
Fabrício Mário Maia Fava (UP – PT)
Fabrizio Augusto Poltronieri (De Montfort University – UK)
Fernando Alvares Salis (UFRJ – BR)
Gabriela Frota Reinaldo (UFC – BR)
German Alfonso Nunez (USP – BR)
Helena Paula Marinho Silva de Carvalho (UA – PT)
Ivani Lúcia Oliveira de Santana (UFBA – BR)
Jo A-mi (UNILAB – BR)
João Vilnei de Oliveira Filho (UFC – BR)
Josette Maria Alves de Souza Monzani (UFSCAR – BR)
Joubert de Albuquerque Arrais (UFCA – BR)
Jussara Sobreira Setenta (UFBA – BR)
Lucila Pereira da Silva Basile (UECE – BR)
Marlyvan Moraes de Alencar (PUC-SP – BR)
Naira Neide Ciotti (UFRN – BR)
Osmar Gonçalves dos Reis Filho (UFC – BR)
Paulo Bernardino das Neves Bastos (UA – PT)
Priscila Almeida Cunha Arantes (PUC-SP – BR)
Sílvia Helena Belmino (UFC – BR)
Tania Alice Caplain Feix (UNIRIO – BR)
Walmeri Kellen Ribeiro (UFF – BR)

Revisão: João Vilnei de Oliveira Filho, Antonio Wellington de Oliveira Junior e Régis Torquato de Araújo Tavares

Projeto Gráfico: Edmilson Forte Miranda Júnior, João Vilnei de Oliveira Filho

Diagramação: Edmilson Forte Miranda Júnior

Fotografias: Francisco Monteiro

Selo do LICCA: Tobias Sandino Gaede

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Larisse Macêdo de Almeida CRB-3/1276

B173 Balbucio, Livro I : universidade com 13 de maio / organização Antonio Wellington de Oliveira Junior. – Fortaleza : Mauc/LICCA, 2022.

307 p. : il. col.

Vários autores.
ISBN 978-65-85071-04-8

1. Museu. 2. Comunicação e Arte. 3. Cultura. I. Oliveira Junior, Antonio Wellington de, org. II. Universidade Federal do Ceará. III. Museu de Arte da UFC. VI. Laboratório de Investigação em Corpo, Comunicação e Arte.

CDD 701.03

Nota dos editores: Hiperlinks citados no livro podem estar desatualizados. Recomenda-se o acesso a <https://archive.org/> para buscar a referência de links cujo acesso não seja possível diretamente.

SU-
má-
rio

MAUC e o
Balbucio

8

Balbucio, vinte
e mais

10

Cibersinais

22

gentilandia.com

94

O essencial é
saber ver

154

Impressões
sobre
Digital Digital

198

Por onde
anda a luz
96010033518

262

Sobre os
autores

304

Mauc e o Balbucio

Ao longo dos seus sessenta e um anos de existência, o Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará (Mauc/UFC) buscou e se colocou constantemente no lugar da experimentação artística e cultural. Surgiu em 1961 dos sonhos e dos anseios de um grupo de idealistas, intelectuais e artistas que acreditavam no poder transformador da arte e nos impactos positivos dela na formação humana e educacional dos estudantes da universidade e da sociedade brasileira.

O museu assumiu, ao longo do tempo, a face e os rótulos diversos definidos pelo seu público interno e externo. Institucionalmente, se constituiu como um museu universitário/um museu de arte tradicional. Para alguns, ele é também um museu laboratório; para outros, um museu ateliê. Há quem diga que se trata de um museu oficina ou um museu escola. Com tantas formas de estabelecer relações, a experimentação, de fato, pulsa nas suas ações cotidianas expressas no seu circuito expositivo (de longa duração ou temporário); nas ações educativas e na sua forma de lidar com o público; na sua forma de comunicar institucionalmente; ou nas suas ações formativas realizadas na sua histórica oficina ou nos salões e auditório do museu.

O Mauc realizou mostras seguindo os padrões convencionais definidos no planejamento e execução de exposições, assim como ousou nas formas e conteúdos trabalhados. A Academia e a Ciência lidam de forma diferenciada com os erros e acertos das suas experimentações! Celebram e refazem as fórmulas persistentemente até alcançarem seus objetivos. Assim como a Ciência, a Arte e os Museus se fazem experimentando.

No dia 29 de setembro de 2003, junto com cinco alunos do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda e dentro da programação da XVI Semana de Comunicação Social da UFC, o Prof. Wellington Junior, o Tutunho, e o Projeto Balbucio estrearam sua primeira performance: Glossolalic Machine #1: Cenáculo no Mauc. Passados cinco anos, em 29 de setembro de 2008, um dia antes da minha posse como futura museóloga des-

te museu, é realizada uma nova apresentação da performance na sala onde hoje encontra-se instalada a Sala de Cultura Popular. No dia seguinte, dia 30 de setembro, só se falava na instituição dos homens vestidos de vermelho, sentados em círculo e emitindo sons e ruídos a cada moeda depositada nos cofrinhos de cerâmica popular em formato de porco e na cor natural.

Pude ver as imagens registradas cuidadosamente pelo Prof. Pedro Humberto Silva e que integram a memória do museu, mas imaginava uma reapresentação da mesma no museu no futuro. Pelas fotos, não é possível mensurar o sentimento do público ao escutar, ver, se assustar, sorrir, aplaudir e se admirar com a performance.

Em 09 de dezembro de 2018, dentro de uma nova configuração espacial, na Sala de Cultura Popular, foi apresentada novamente a performance Glossolalic Machine #1: Cenáculo. Aquele momento foi um acontecimento especial para o Mauc e para o Grupo Balbucio, pois o grupo se reuniu após sete anos do seu encerramento para realizar a performance que lhe deu origem no lugar em que ela aconteceu pela primeira vez.

No salão do museu, passados quinze anos desde a primeira apresentação, os mesmos cinco homens de 2003, vestindo macacões industriais vermelhos e meias-calças roxas na cabeça, estiveram dispostos em círculo novamente. A cada depósito de dinheiro feito pelo público, um pulso glossolálico, uma língua estranha e se configurou como a última vez que a Glossolalic Machine #1: Cenaculo foi realizada por estes integrantes.

O Mauc foi palco de estreia e do fechar do círculo desta performance e, nesta última vez, eu pude ver com meus olhos a apresentação! O Grupo Balbucio, por meio do Prof. Wellington Junior, assumiu o compromisso público de doar a gravação da performance e os vestígios materiais para o acervo museológico deste museu, tornando o Mauc um dos poucos museus no mundo, e o segundo do Brasil, a ter performances em seu acervo.

Graciele Siqueira

Museóloga e Diretora do Museu de Arte da UFC

Bal-
bu-
cio,
vin-
te e
mais

1. Numa ação em praça pública, o artista pede aos passantes: “Me empreste sua sombra?!”. A mão hábil escreve números da vida do passante-por-acaso-artista-performer em espiral, do contorno ao miolo, até que, completada a figura a sombra ali se fixe. 2. A grande malha branca espichada na esquina de fluxo intensíssimo é outra arapuca para o transeunte; ainda é um rastro, um índice que se quer dele, agora, a digital. Com ela e milhares de outras, o artista recomporá sua própria digital, metáfora/metonímia da identidade sua e do social. 3. A tela materializa um corpo numérico, na verdade um diagrama do corpo da artista imaginado a partir dos seus sinais de pele. O webnauta pode, imerso nesse corpo cósmico, imaginar e desenhar constelações, galáxias, buracos negros, universos paralelos. 4. No jogo proposto pelo artista, as regras e etapas a serem vencidas conduzem, em idas e vindas constantes, o corpo do jogador ora à tela do computador, portal para percursos virtuais, nos múltiplos sentidos do termo, ora à cidade transmutada em tabuleiro, onde, *flâneur*-arqueólogo, busca por pistas. Ele não chegará ao fim até que o trânsito entre os dois mundos se perfaça. 5. Corpos e pedra, corpos e gesso, corpos e tipos móveis (tipografia), corpo e mobiliário institucional (birôss, arquivos, fichários, estantes, armários, sucata tecnológica) colocados em relação por processo performativo: na metáfora proposta pelo artista, é a rigidez e permanência da matéria inerte, das instituições, da lei, do verbo, que evidenciam a natureza sempre móvel e instável do corpo-vida. 6. Os canos de PVC brancos, dezenas deles, fixados perpendicularmente ao chão da praça e dispostos em dois grandes blocos, anunciam uma epifania com hora marcada. Luz e sombra são a matéria do artista. Quando o sol estabelecer com relação à terra o ângulo certo, quando tudo se alinhar, o que passa pela praça, por um misto de atenção à urbe e acaso, e só por isso, perceberá – é o que diz o texto projetado pelas sombras do PVC no chão da praça – que O essencial é saber ver.

Qual o denominador comum? Que coisas unem estas situações?

O espólio do Século XX é a incerteza. Se o exemplo recorrente – e sempre primeiro – da física relativa é estereótipo incontornável, isso se deve ao fato de transpor, para o mundo dos fenômenos físicos, aquilo que, no campo da especulação filosófica, já se suspeitava: tudo é uma questão de perspectiva. Mais tarde, a física quântica verificará, a partir da instabilidade das partículas subatômicas, um nível de imprevisibilidade maior ainda. E o que dizer dos processos desconstrutivos impetrados por pensadores como Nietzsche, Bergson, Foucault, Derrida, Deleuze?

Não é tarefa simples pensar numa dimensão da vida humana imaculada de dúvida: religião (em negação ao processo de secularização da sociedade, como imaginado por Weber, o que se observa é um duplo e paradoxal movimento de recrudescimento da experiência religiosa: dum lado, o revigoramento das grandes religiões históricas, especialmente o Islã, doutro, a proliferação acelerada de seitas, denominações, igrejas, comunidades, das mais diversas feições; e aponto como motivo o apelo mercadológico de segmentação; tal modo de piedade nada mais é que a configuração atual da subjetivação/individualização da experiência religiosa vivida pelo Ocidente em seu processo de aburguesamento), política (o fim da guerra fria não significou, em medida nenhuma, a criação dum bloco político monolítico; pelo contrário, a falência dos regimes democráticos em garantir similaridade de condições de vida entre todos, tanto quanto como nos antigos regimes totalitários, diminuiu drasticamente as perspectivas de equacionar problemas globais como as guerras, a fome e a destruição ambiental. A ilusão do monólito se desfaz na configuração de novos blocos, não mais delimitados por um muro, porque não há fronteiras possíveis entre a “democracia ocidental” e o “terror fundamentalista”!), a ética (de que natureza devem ser as regras que

determinam nossas ações do mundo já que as de natureza religiosa não se aplicam mais de modo geral e absoluto?).

Embora sejam delas o substrato, o motor inicial, as instabilidades na esfera das sensibilidades, nos modos de sentir, nos padrões de gosto, no ideal de belo e sublime, mantêm determinações recíprocas constantes com os processos entrópicos ocorridos naqueles campos da vida e, com pouca sombra de dúvida, findam por configurar o conhecimento estético como um sistema de extrema desordem e indeterminação. Em nenhum daqueles campos é verificável o problema do acaso e do improvável, como neste aqui, onde não são problemas apenas colaterais porquanto informam mesmo o mundo das experiências sensíveis em si. Se, de certo modo, essa angústia barroquesca, esse jeito de estar no mundo é aflitivo e inseguro, de outro, ao que parece, é-nos sedutor – gozamos mesmo aí – a falta de definições prontas, de leis gerais e absolutas, de fronteiras, de limites, de fechamentos. É na brecha, no buraco, na elipse, na falta que o novo pode ser; o quase-nada é o lugar da poiesis.

Pode haver evidência maior desse estado de coisas que o espírito vanguardista/experimentalista da maioria das propostas estéticas do século passado e da produção artística delas decorrente? Não foi isso que, de fato, herdamos do(s) dadaísmo(s) em sua crítica radicalmente desconstrutiva ao passado, não ao que nele é memória e vida (estas, sim, a matéria prima do ready-made duchampeano), mas ao artificialismo, à imposição de normas anacrônicas e à ilusão de certeza e equilíbrio que produziam? Não foi por isso que (ab)usaram de estranhamentos, deslocamentos, desautomatizações, na base, nada mais que procedimentos de desestabilização e desorganização de mundos? É também (me engano?) o que ocorre à figura cubista sujeita à alternância contínua análise-síntese; é o que justifica o interesse na não-linearidade do inconsciente entre os surrealistas ou o que se evidencia, não só na natureza de mera possibilidade (devir!) que caracteriza a experiência de futuro, sempre horizonte, como também das instabilidades ine-

rentes à aceleração e mecanização, processos instauradores do mundo re-imaginado pelos Futuristas.

Além disso, ratificam a hipótese, a indeterminação do sentido provocada pela inefabilidade da pura apresentação das qualidades no abstracionismo, em suas diversas feições; o abandono da narrativa linear – em alguns casos, a negação absoluta da ideia de narratividade, como no teatro pós-dramático de Robert Wilson; os problemas relativos à experiência fenomenológica do tempo (distensão, textura, duração, memória...) e do espaço (site specific, território, fronteira, land art, cartografia...); a incorporação do valor positivo de apresentação da matéria, não mais apenas do seu valor estrutural (= diferença); a potencialização da abertura da obra de arte favorecendo a rizomatização da experiência estética (criação ↔ recepção, a partir daí, lugares cada vez mais indistintos e inter-reflexivos); a nova epistemologia inaugurada pelo hiperlinkado fluxo de informação contemporâneo profundamente marcado pela dúvida subjacente aos processos de mediação tecnológica: questões muito gerais que caracterizaram os vários campos da criação artística a partir da segunda metade do século XX, da música à literatura, da arquitetura às artes visuais/plásticas, da fotografia ao cinema; não houve campo, gênero ou modalidade que não tenha sido contaminados pelo espírito do tempo.

Só situada nesse estado de coisas a obra do Projeto Balbucio pode ser pensada: performances, instalações, environments, intervenções urbanas, web art (games, sites, blogs, telefonia móvel...), videoarte, stickers, música, pesquisa etnográfica, escritos de natureza acadêmica e artística... A inserção em múltiplas modalidades da produção/criação artística confirmam o lugar do Balbucio no quadro da arte atual profundamente marcado pela dissolução das fronteiras, pelos hibridismos, pela indefinição dos limites, mas isso não basta para estabelecer o denominador comum investigado no início.

Era uma provocação em sala de aula. O assunto era a importância de um repertório vário e sofisticado e da capacidade de articular, de modo original e complexo, em produtos de comunicação, as múltiplas e distintas linguagens com as quais nos deparamos cotidianamente, a lidar com a mobilidade incessante da pansemiose do mundo. Desafiava meus alunos de Semiótica – disciplina que ministrei no Curso de Publicidade da Universidade Federal do Ceará entre 2002 e 2012 – não só a refletirem sobre os processos intersemióticos que caracterizam o campo das comunicações na sociedade contemporânea, mas a produzirem criativamente tendo como princípio as interfaces entre linguagens, mídias, tecnologias de armazenamento, processamento e transmissão de informação em geral, das mais tradicionais e arcaicas às ditas “de ponta”.

– Vão e façam. Vocês são jovens, apenas começam a formação profissional na área; podem e devem; têm mesmo o compromisso ético de investigação, de experimentação, de inovação, de criação! – bradava.

– Por que não faz você mesmo? – a provocação devolvida por André (Jedi) Quintino me soou como um convite e um desafio: voltar à criação artística relegada ao segundo plano na minha produção desde a entrada no mestrado em 1994.

– Façamos juntos! – num repente, retruquei.

Menos de dois meses depois, o coletivo, ainda sem nome e inicialmente composto por André Quintino, Tobias Gaede, João Vilnei, Thalles Walker, Edmilson Jr., além de mim, apresentava sua primeira performance, Glossolalic Machine #1: Cenáculo, durante a XVII Semana de Comunicação da UFC, nas dependências do Museu de Arte da UFC – MAUC, do qual, desde 2008, ela compõe o acervo.

Isso foi em 2003.

A performance – escolha inicial determinada pelo objeto da minha pesquisa acadêmica junto às Ordens Penitentes do Cariri cearense, nas quais, em parceria técnico-artística com o Projeto Balbucio, investigo a dimensão performática do ritual religioso – tornou-se, no primeiro ano de atividade do coletivo, o lugar de convergência dos múltiplos interesses de um grupo que, em menos de dois anos, já contava com vinte e quatro membros (André Lopes, Callen Leão, Chris Salas Roldan, Dadylla Rabelo, Edmilson Júnior, Felipe Pinheiro, Flávia Salcedo, Geórgia Cruz, Greta Frota, João Vilnei, Livia Salomoni, Luana Patrícia, Lúcia Sharllenny, Marcela Belchior, Maria Caram, Nina, Paulo Roberto, Raquel Araújo, Sofia Benedicto, Thalles Walker, Tobias Gaede, Thómas Fernandes, Verdiane Verdiano, Wellington Junior) com interesses artísticos e acadêmicos os mais diversos. Não à toa.

Só um olhar apressado, ou ignorante do que é performance, poderia ver, aí, na convergência daquelas preocupações muito diversas em torno de uma questão geral, constrangimento de qualquer ordem. Certo que generalizações implicam em esquecimentos, elipses, amputações. Mas é preciso concordar: poucas manifestações artísticas do século vinte foram marcadas pelo mesmo grau de abertura e indefinição da performance. Por sua capacidade de entabular as negociações necessárias e inerentes aos processos criativos no contexto artístico atual, não só entre as diversas modalidades artísticas (pintura, escultura, música, teatro, dança, cinema, fotografia, etc.), mas também, e especialmente, com outros campos da expressão humana (a comunicação, a ética, a religião, a ciência, a técnica, a filosofia), a performance foi tornando-se a pedra de toque na produção do Balbucio.

O conceito é movediço. Se já não é possível uma definição acabada quando se incorre no erro de restringir o termo a uma modalidade específica da arte contemporânea, cuja origem histórica seria as experimentações vanguardistas do início do século XX, o ápice, os experimentalismos e conceitualismos dos anos de 1950 a 1980, e a consolidação, a atual integração das capacidades es-

tético-expressivas do corpo às tecnologias de comunicação/informação, muito menos o será quando se toma a performance a partir de uma visada mais antropológica¹, na qual toda a possibilidade de mundos engendrados pela ação performática do corpo não se encarcera em gêneros, modalidades ou tipos.

A conveniência não se esgota só na abertura do fenômeno que, por isso mesmo, pode servir de conceito-chave para o trabalho do Balbucio. A performance é, antes de tudo, a ação expressiva do corpo, e há, nessa definição geral e breve, dois temas que ocupam os interesses do coletivo: comunicação e corpo, estes, também, mais do que em outros períodos históricos, conceitos-limites. Aí, o problema da incerteza é ratificado.

Primeiro o corpo! Nele, tudo é móvel: a matéria física e a matéria sígnica estão ininterruptamente em movência sincrônica e movência diacrônica. Trata-se da ideia de movimento como deslocamento no eixo espaço-tempo presente – inclusive em escala cósmica – e da ação fisiológica perene do aparelho bio-psico-fisiológico (ação interna e involuntária dos órgãos, fluxos sanguíneo, linfático e respiratório, sinapses cerebrais...), tudo isso, sim, mas, do mesmo jeito, toda transformação, em escala histórica – talvez, melhor, trans-histórica –, que este mesmo aparelho sofreu no seu embate permanente com o mundo natural e com as tecnologias que se originaram dessa peleja. E mais: se o significante não estanca, o que se dirá do significado! Hoje, não é possível consenso em torno de um conceito geral “corpo”, nem na arte nem na ciência nem na filosofia. Talvez só o campo religioso ainda ouse legislar sobre, mas, aí, o dogma é o que está valendo!

Sendo inquestionável que o corpo é existência sempre movente, resta averiguar que ritmo as mudanças históricas recentes no campo da produção material e simbólica impuseram àquelas metamorfoses, como, por exemplo, os processos de expansão do corpo sensível engendrados pela ubiquidade das tecnologias de comunicação/

1 ZUMTHOR, Paul. *Performance, recepção, leitura*. São Paulo: Cosac Naify, 2007, p. 09.

informação no mundo desde o século passado e início deste: eis o segundo tema.

O alto nível de complexificação e generalização da mediação tecnológica no campo das comunicações tornaram obsoletos conceituações e modelos comunicativos excessivamente fechados ou simples. Se ainda recorreremos a eles é apenas com finalidades crítico-analíticas. Nas sociedades da comunicação generalizada, como definiu Vattimo² o tempo presente, processos comunicativos unilaterais ou circulares não dão conta dos modos cada vez mais interativos, dialógicos e rizomáticos de comunicação. Trata-se, em última instância, da formação de novas sensibilidades, no plural mesmo, não mais assentadas somente na experiência sensível de base orgânica, mas derivadas dos modos cada vez mais promíscuos e substantivos de intercâmbio entre organismo biológico e a mediação tecnológica hodierna. O corpo-mídia³ assume outro estatuto neste estado de coisas: estende-se, numeriza-se, hibridiza-se, ciborguiza-se; pós-humaniza-se⁴, dizem!

Não há campo de conhecimento que não tenha sido, de algum modo, afetado pela presença dos meios de comunicação na sociedade contemporânea, em especial o campo da criação artística. Nas últimas quatro décadas, o reescalonamento do papel dos meios de comunicação na ordem global pôs em relevo as relações necessárias entre comunicação e arte, que, num breve espaço de tempo, passaram a pautar não só o campo da criação artística como as reflexões científicas e filosóficas em torno da arte.

Na maior parte do tempo, aquelas relações são reduzidas 1. à mera incorporação das inovações tecnológicas à produção artística, 2. aos modos de estetização das mí-

2VATTIMO, Gianni. *A sociedade transparente*. Lisboa: Relógio d'Água, 1992, p. 27-44.

3GREINER, Christine. *O corpo: pistas para estudos indisciplinados*. São Paulo: Annablume, 2005, p. 125-133.

4BOSTROM, Nick. A history of transhumanist thought. In: *Journal of Evolution and Technology*. vol. 14 n. 1. abr. 2005.

dias como o ponto de convergência entre arte e comunicação, 3. à mera referência mútua entre os campos⁵;

o fato é que, talvez por ser acachapantemente óbvio, tais relações, muito raramente são consideradas pelo que realmente as tornam inegáveis: todo processo artístico é processo comunicativo (o inverso não está valendo sempre!). Há que se considerar as especificidades deste processo, sim; não se trata de um ato comunicativo da mesma natureza dos de funções meramente conativa, expressiva, metalingüística, referencial ou fática, mas poética. Que, na maior parte dos usos feitos da linguagem, tais funções não aparecem de modo puro, isoladas umas das outras; que, ao contrário, combinam-se de múltiplos modos, acumulam-se, sobrepõem-se, hierarquizam-se⁶; que, dos elementos do modelo comunicativo proposto por Jakobson, a mensagem (componente ao qual se liga a função poética) é o único cuja realização deve-se à ação solidária dos demais... Isto parece insofismável. Desconfio, porém, que a função poética se estruture num tipo de homeostase muito particular entre as outras funções e depende dela para se perfazer. Onde reside a particularidade desse processo? Em cada um dos elementos postos em cena: emissor, receptor, canal, código, contexto... Em cada um deles jazem especificidades que, no momento oportuno, ativadas pela metáfora, instauram o poético, mais que jogo com o significante⁷, o esfregar libidinoso das palavras⁸.

Performance: corpo, comunicação e arte: o MDC encontrado!

É essencialmente nesse eixo (corpo-comunicação-arte) que aquelas situações iniciais, e várias outras postas em cena pelo Balbucio, podem ser plasmadas. Há muitos outros temas e questões que preocupam o coletivo – cidade, identidade, sagrado e profano, imagem numérica, comunidade, tradição, memória, gênero, oralidade, inovação tecnológica –, mas de modo colateral;

5SANTAELLA, Lucia. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo*. São Paulo: Paulus, 2005.

6VANOYE, Francis. *Usos da linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1986, p. 56.

7idem, p. 55.

8CHALHUB, Samira. *Funções da linguagem*. São Paulo: Ática, 1987, p. 47.

aparecem quase sempre sob o mote principal. Graças ao inacabamento inerente àquele eixo, e só por isso, foi possível agrupar coerentemente interesses tão diversos em torno de um projeto artístico coletivo.

Após vinte anos de formação do coletivo, *Balbuicio Livro I: universidade com 13 de maio* sistematiza, em forma de livro, as reflexões teórico-críticas desenvolvidas pelo coletivo em torno de sua própria produção artística. Trata-se de seis textos monográficos produzidos como Projeto Experimental (Monografia) do Curso de Publicidade da Universidade Federal do Ceará, entre 2007 e 2008, e orientadas por mim. Embora defendidas nesse ínterim, alguns dos projetos sobre os quais versam começaram a ser pensados e produzidos, muito antes, já nas primeiras exposições – vide “*Digital-Digital*” (25/04/2005), de Tobias Gaede, *O essencial é saber ver* (25/04/2005), de Andre Quintino, e “96010033518” (25/04/2005) de Edmilson Miranda Jr. Todos os trabalhos, ainda que desenvolvidos a partir da provocação individual de cada um dos artistas, são resultantes das atividades coletivas de produção artística e pesquisa acadêmica (exposições, intervenções, *performances*, *sites*, seminários, leituras orientadas, grupos de estudo, pesquisa de campo, imersões, residência...) que caracterizou o Balbuicio de modo mais intenso depois que foi aprovado como Projeto de Extensão da UFC.

Publicados assim, justapostos, estes textos evidenciam o caráter indisciplinar⁹ da investigação artístico-acadêmica do Projeto. São múltiplos e vários os campos teóricos que serviram de base para a análise e crítica dos projetos em pauta neste livro: teorias da comunicação, semiótica, antropologia, psicanálise, história da arte, teorias estéticas e estudos da oralidade. O leitor poderá comprová-lo não só na bibliografia incorporada aos textos e listada, como, igual e principalmente, na busca de uma metodologia que, ao invés de impor modos muito gerais

9SODRÉ, Muniz *apud* GREINER, Christine. Op. Cit., p. 11.

e cristalizados de abordagem do objeto, debreasse o diálogo radical daqueles campos entre si e das metodologias deles derivadas, a ponto de ameaçar a subsistência de suas fronteiras e limites, em favor da necessidade, cada vez mais premente, de pensar o sentido da produção do conhecimento científico hoje e, mais, a natureza de suas relações com a arte.

Penso que, aí, sim, está a importância da experimentação metodológica empreendida pelo coletivo. Não no rompimento com os convencionalismos do texto acadêmico, optando, quase sempre, por um viés mais poético-ensaístico de escrita; nem na subversão do preconizado, e mal compreendido, “distanciamento do objeto” – todos os autores analisaram obras das quais são autores, atores ou produtores; nem na recusa por filiações aguerridas a paradigmas teórico-metodológicos estritos em respeito às demandas dessa natureza advindas do processo particular e sempre único de approach dos fenômenos; nem mesmo por colocarem em xeque as definições mais estreitas de comunicação, normalmente (e institucionalmente!) restringidas aos processos instaurados pelos mass mídia; enfim, nem pelo caráter híbrido (pesquisa artística + pesquisa acadêmica; trabalho prático + trabalho teórico): não é nesses fatores isoladamente que reside o valor das monografias publicadas neste livro, mas no modo como, solidariamente, cooperam para que se sonde as relações vicerais, naturais e necessárias entre arte e ciência.

Antonio Wellington de Oliveira Junior

**ci-
ber-
si-
nais**

A esse novo estado do saber e da tecnologia corresponde um desejo do corpo renovado, assombrado de forma diferente: um outro corpo renasce da espuma dos números.

Edmond Couchot

CiberSinais

Christianne Salas Roldan

Graduada em Comunicação Social (Habilitação: Publicidade e Propaganda) pela Universidade Federal do Ceará (2008) e bacharela em Design na Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR (2021).

A construção de um corpo»

»| A construção de uma simulação gráfica virtual tridimensional. Um corpo reengendrado, um mapa, um suporte. Uma obra inacabada. Um corpo-simulado, etapa final da “transposição” de um organismo à base de carbono para as estruturas de silício do mundo digital. *Softwares* e *hardware* raciocinando códigos binários, “zeros e uns”, para simulá-lo na virtualidade. Enfim, um novo corpo, cuja estrutura é formada estritamente por informações processadas e combinações de operações executadas pelo computador.

Mas como seria possível essa simulação se é em cálculos lógico-matemáticos que se fundamentam todos os processos computacionais? Como transformar um corpo ou sua imagem em números e novamente tais números em imagens para que seja possível visualizá-lo na tela? |»

Computação gráfica»

Foi exatamente da necessidade humana de visualizar os dados processados pelo computador que se originou a computação gráfica. Este campo específico da computação, de acordo com a ISO – *International Standards Organization*, pode ser definido como “o conjunto de métodos e técnicas de converter dados para um dispositivo gráfico, via computador” (GOMES; VELHO, 1994, p. 1). Na época dos primeiros computadores à base de cartões perfurados e válvulas eletrônicas, a comunicação do homem com essas máquinas ocorria de modo extremamente precário. No ENIAC, considerado o primeiro computador eletrônico, apresentado em 1946 pelos professores John W. Mauchly e J. Presper Eckert Jr., essa comunicação ocorria por meio de *linguagens de máquina*. Nessa supercalculadora, os resultados obtidos pelo processamento dos *inputs* – dados de entrada fornecidos à máquina por meio de chaves, cujos estados “ligado” e “desligado” equivaliam aos dígitos binários 1 e 0, chamados *bits* – eram devolvidos em painéis luminosos, onde cada lâmpada equivalia a um *bit*. Todo esse processo

dificultava a compreensão das informações fornecidas pelo computador, já que cada uma delas era formada por inúmeras cadeias de códigos binários cuja interpretação se configurava em trabalho árduo e bastante demorado.

Tornou-se de primordial importância, dessa forma, além de dar continuidade ao desenvolvimento do *hardware* – a parte física do computador, ainda bastante primitiva e de custo muito alto –, a criação dos *softwares*, processos que possibilitaram tanto a programação das instruções e tarefas a serem executadas pelo computador (“linguagens de baixo nível”, próximas à representação binária) quanto uma comunicação mais próxima de um “nível natural” com o usuário (linguagens de alto nível, próprias ao entendimento do ser humano) (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 161-184).

Para tornar mais eficiente o processamento dos dados pela CPU (*Central Processing Unit*) do computador, foi engendrado um mecanismo de armazenamento de informações e comandos: a memória, que abriu espaço para a utilização das linguagens de programação. Em meados da década de 1940, John von Neumann “propôs que se pudesse armazenar um conjunto de instruções na memória interna da máquina, de modo que o computador pudesse passar de estágio a estágio consultando a própria memória” (KEMENY, 1974, p. 8). Criado o conceito de programa armazenado, que tornava possível a manipulação automática e interna de dados e instruções pelo sistema computacional sem a necessidade de interferência no *hardware*, foram desenvolvidos programas intermediários cuja função específica era a tradução, estruturação, codificação e decodificação das informações entre a linguagem de máquina e uma linguagem de alto nível (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 189-190).

Tendo chegado as pesquisas referentes à construção dessas impressionantes máquinas a esse ponto de evolução, dois eventos constituíram-se em contribuições fundamentais para o direcionamento da imagem a um papel de protagonista no desenvolvimento da tecnologia informática, com o conseqüente nascimento da Computação Gráfica. Primeiramente, em 1950, a invenção do

“primeiro computador a possuir recursos gráficos de visualização de dados numéricos” da história, o *Whirlwind*, construído pelo *Massachusetts Institute of Technology* – MIT. Posteriormente, em 1963, a defesa, nessa mesma instituição, de uma tese de doutorado intitulada *Sketchpad: A Man-Machine Graphical Communication System*, por Ivan Sutherland, considerada até hoje como os “fundamentos teóricos da moderna computação gráfica”. (VENETIANER, 1988, p. 6).

As ideias profundamente inovadoras que essas pesquisas apresentaram reafirmaram a importância de tornar “amigável” a interface do ser humano com o sistema computacional. A criação de uma “interação visual” entre homem e máquina seria extremamente valiosa nesse sentido, já que a mensagem gráfica tornaria a comunicação mais rápida, facilitando a interpretação dos resultados do processamento (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 191). Dessa necessidade, redundou a elaboração de equipamentos que permitiram ações mais naturais por parte do usuário no fornecimento dos dados de entrada ao computador e na visualização das informações resultantes, tais como a mesa digitalizadora, o mouse e o monitor de vídeo. Todos esses avanços foram acompanhados, obviamente, de um aperfeiçoamento crescente dos dispositivos básicos da máquina, com o engenho de processadores menores e mais potentes e memórias mais velozes, assim como com a concepção de sistemas operacionais e outros programas de gerenciamento e otimização de recursos (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 213-214). O computador transformou-se cada vez mais, portanto, em uma rede de interfaces físicas e virtuais. Mais que isso, com suas janelas, pastas, ponteiros, lixeiras, caixas, guias, e uma infinidade de imagens e associações, esse dispositivo constituiu-se também em uma rede metafórica.

Ora, quais seriam as traduções possíveis de uma realidade abstrata que se expressa antes por códigos textuais do que por imagens sensíveis? Como se dá sentido imagético àquilo que essencialmente não possui expressão visual? É a imagem, ou melhor, são os sistemas de imagens articulados por modelos de simulação que possibilitaram realidades nas quais “clique” e “arrastar” documentos com um mouse faz mais sentido do que

digitar “move C:/dir_1/dir_N/meu_arquivo.DOC C:/dir_2/dir_N” (KIM, 2004, p. 215).

Assim, já nos primeiros anos da década de 1960, a tecnologia computacional caminhava no sentido da consolidação da informática gráfica interativa (*interactive computer graphics*). Esse avanço foi possível graças ao desenvolvimento dos processadores gráficos, responsáveis pela interpretação e conversão das informações armazenadas na memória em sinais analógicos que, ao serem enviados para o monitor, formam imagens. Além disso, foi de extraordinário valor a introdução de conceitos como os de “objeto modelável” e de “banco de dados”, que permitiram a manipulação das informações referentes aos desenhos. Nasce, então, a Computação Gráfica, dando início à criação e ao domínio de uma nova imagem, puramente digital (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 206-216).

»| O ser humano “recriado”, traduzido para uma linguagem de máquina por meio de interfaces amigáveis – “superfícies de transição”; meios; películas que permitem, se não o profundo entendimento do “pensamento maquínico”, uma maior facilidade na comunicação do homem com o sistema computacional. *Softwares* e *hardware* que, obedecendo aos comandos que lhe são infligidos, absorvendo as informações fornecidas pelo cérebro humano, permitem que o corpo seja esquadrinhado, sua cartografia traçada por meio de cálculos matemáticos, cujo volume de processamento somente um computador é, atualmente, capaz de alcançar, realizando milhares de operações de forma dinâmica e gerando resultados em “tempo real”. *Softwares* que possibilitam, além disso, a visualização não mais do meu corpo-origem, mas da imagem numérica de um corpo-vertido, corpo-compilado, e, por que não, híbrido.

No projeto, meu corpo, realidade captada pelos instrumentos digitalizadores da imagem tridimensional real. |» Um processo de fotografia 3D que implica na “cons-

trução da representação de um modelo do objeto tridimensional a partir dos dados digitalizados”, elementos que são geralmente colhidos aos pedaços. Um corpo fracionado, dividido em peças, cada uma gerando conjuntos de dados constituídos por um “mapa de distâncias” e um “mapa de atributos”. O primeiro determinando “um retalho da superfície através de uma parametrização local”, para que o programa possa defini-lo, localizá-lo e integrá-lo ao todo que se tenciona construir num momento posterior; o segundo, esmiuçando “o material da superfície por meio de uma função de textura, que pode incluir propriedades fotométricas como: cor, reflectância, etc”.. Em suma, a fotografia 3D consiste na captura de dados geométricos e fotométricos de um objeto por meio de sensores no alinhamento dos “retalhos” capturados segundo um sistema de coordenadas; na integração dos conjuntos formados pelos retalhos em uma “superfície contínua”, reconstruindo a “geometria e a topologia do objeto”; e, por fim, na conversão dos resultados obtidos na etapa de integração para a produção de um “modelo digital da superfície” (CARVALHO; VELHO, 2005, p. 5-6).

Atualmente, a computação gráfica tem se utilizado de duas formas para produzir imagens que simulem o mundo natural: elas podem partir do real, como descrito acima, sendo “obtidas a partir de imagens pré-existentes que terão sido numerizadas, ou ainda a partir de objetos preexistentes que terão sido, por sua vez, captados por dispositivos especiais” (COUCHOT, 2003, p. 162), ou podem ser geradas pela modelização, isto é, descritas “matematicamente ao computador”, “obtidas pela síntese; [...] engendradas a partir de logaritmos, [...] de conjuntos de regras operatórias próprias a certos tipos de cálculos ou de raciocínio lógico” (COUCHOT, 2003, p. 162). Na primeira alternativa, ocorre a manipulação de dados para a criação de imagens que pareçam reais, que se assemelhem aos modelos de realidade fornecidos pela fotografia – “padrão de referência privilegiado das imagens digitais” (MACHADO, 1996, p. 59-60); na segunda, se dá a construção de uma “realidade simula-

da” (*idem*) graficamente, com a tentativa de recriar, no ambiente virtual das interfaces, os fenômenos do mundo físico. Nem sempre isso ocorre de modo separado. Na maioria das vezes, para se chegar a um produto final satisfatório, verossímil, é necessário o uso combinado dos dois procedimentos. Isso porque toda imagem digital causa profundo estranhamento ao se afastar do padrão fotográfico, exatamente por este ter se estabelecido no imaginário popular como o modelo de representação que mais se aproxima do real.

»| As imagens que comporão esse corpo virtual se aproximarão o máximo possível da minha aparência física, possibilitando identificar formas e feições, bem como apresentando modelagem tridimensional com aplicação de detalhes, textura de pele, cabelos, etc. Na simulação, a busca pela semelhança, o que não é novidade nos procedimentos de numerização da figura humana. No entanto, aqui a justificativa é minha necessidade de identificação com o corpo simulado, uma forma de me ligar a essa imagem, se não física ou energeticamente, pelo menos indicialmente, na medida em que registros de meu corpo serão introduzidos nesse universo binário. O ciberespaço, um tipo de espelho mágico onde obviamente não me vejo, mas me vejo outra.|»

Imagem numérica»Modelagem e simulação»

Tratamos até aqui, portanto, de imagem. Aliás, de sua última instância até os dias atuais: a imagem numérica ou digital.

Como já foi dito, o computador trabalha apenas com números e operações lógico-matemáticas. Portanto, para que esse maquinismo transforme as informações provenientes dos cálculos que realiza em uma imagem, faz-se necessária a fabricação de métodos particulares de visualização, de “algoritmos de simulação da imagem” que realizem “a representação plástica de expressões matemáticas”. Esse é o objeto de estudo da Computação Gráfica (MACHADO, 1996, p. 60). Nela, a imagem digital é a “materialização” de seus procedimentos, “os resultados

de estímulos luminosos produzidos por um suporte bidimensional” (GOMES; VELHO, 1994, p. 131). E a concretização desse conceito se inicia com a codificação e representação de sinais, que, por sua vez, tornam-se possíveis com o uso de conceitos matemáticos.

Com o objetivo de examinar um fenômeno real utilizando o computador, são criados paradigmas de abstração, por meio dos quais é realizada uma associação do evento natural a um modelo matemático para daí ser gerada “uma representação finita do modelo associado que seja passível de uma implementação” por parte da máquina. Segundo Gomes e Velho (1994), o paradigma de abstração geralmente empregado denomina-se “paradigma dos quatro universos”, definido pelo estabelecimento de um universo físico, que “contém os objetos do mundo real” a serem analisados; um universo matemático, que “contém uma descrição abstrata” dos objetos que compõem o conjunto físico; um universo de representação, “constituído por descrições simbólicas e finitas” correspondentes aos objetos do conjunto matemático; e um universo de implementação, “estruturas de dados” associadas às descrições do conjunto de representação com a finalidade de “se obter uma representação do objeto no computador” (GOMES; VELHO, 1994, p. 7-8).

Se tais abstrações forem conduzidas para o âmbito dos sinais, teremos uma visão mais clara dos processos que envolvem a “construção” de uma imagem digital. Baseada nos conceitos do paradigma dos quatro universos, a Teoria de Sinais afirma que no processamento digital de dados reais parte-se de um conjunto de sinais do universo físico – os sinais contínuos –, a partir dos quais é gerada uma coleção de modelos matemáticos – os sinais discretos –, que, a seu turno, são representados e compilados produzindo sinais codificados. Cada um desses níveis pode ser transformado no outro através de operações de conversão a eles associados. Tanto é possível mudar a natureza dos sinais no sentido contínuo-discreto-codificado, com o emprego de operações de discretização e codificação, quanto no sentido inverso codificado-

-discreto-contínuo, com processos de decodificação e reconstrução (GOMES; VELHO, 1994, p. 17-18).

Aplicando essas ideias ao caso específico das imagens digitais, chegamos a “três níveis de abstração que correspondem a modelos contínuos, representações discretas, e codificação simbólica de imagens”. E, do mesmo modo como explicado na Teoria dos Sinais, em um sistema de processamento de imagens, ocorrem transições entre os níveis de representação, bem como a manipulação dos dados de cada nível (GOMES; VELHO, 1994, p. 131-132). Logo, para a computação gráfica, a imagem digital “consiste na discretização dos diversos elementos do sinal que define a imagem”, isto é, na numerização de atributos como espaço, cor, luminosidade e tempo (no caso de imagens em seqüência) (GOMES; VELHO, 1994, p. 350).

Existem vários modelos matemáticos utilizados para a descrição de imagens digitais. Dentre eles, o mais usado é chamado de “Modelo Espacial da Imagem”, que consiste em representá-la, dentro de um sistema de coordenadas bidimensional, como uma matriz de pontos chamados *pixels*, minúsculos elementos cujas características espaciais, cromáticas e luminosas são discretizadas (GOMES; VELHO, 1994, p. 132-133). Justamente pela natureza numérica desses pontos, as imagens digitais possuem a qualidade de serem infinitamente manipuláveis, pois cada um dos valores que as compõem podem ser alterados por cálculos matemáticos executados pelo computador. Dessa forma, qualquer mudança ocorrida na matriz de números que origina a imagem decorre em sua modificação (MACHADO, 1996, p. 130-131).

O pixel faz o papel de permutador [...] entre a imagem e o número. Ele autoriza a passagem do número à imagem. [...] A imagem torna-se uma imagem matriz. [...] Seus processos de fabricação rompem, conseqüentemente com todos aqueles que caracterizam a imagem tradicional; eles não são mais físicos mas computacionais (COUCHOT, 2003, p. 161).

Deve-se frisar que esses conceitos são adequados para a especificação do objeto gráfico “imagem digital”, cuja geometria 2D é conveniente à exibição em dispositivos gráficos como o monitor de vídeo. Para estendê-los ao caso dos objetos gráficos tridimensionais, as “imagens volumétricas”, seria preciso anular a condição da “bidimensionalidade do conjunto suporte”, acrescentando-se um terceiro eixo de coordenadas (GOMES; VELHO, 1994, p. 133-134).

A área da computação gráfica responsável pela criação de objetos gráficos tridimensionais é chamada de Modelagem Geométrica. Esse processo é composto pela “criação de modelos geométricos” – fase da construção do objeto virtual tridimensional por meio de técnicas específicas e que pode ser iniciada por meio da captação de objetos reais ou não – e pelo “processamento de modelos geométricos”, que trata da visualização do objeto modelado e de sua análise (CARVALHO; VELHO, 2005, p. 3).

Os primeiros passos na construção de modelos tridimensionais partiram de um conceito conhecido como *wireframe*, uma das maneiras mais simplificadas e antigas de traçar um sólido geométrico, cuja aplicação possibilita o desenvolvimento de gráficos vetoriais complexos. A criação de um modelo em *wireframe* consiste na definição de seus vértices dentro de um plano de coordenadas x , y e z , formando um objeto geométrico básico. Este objeto constitui-se em ponto de partida de outras “entidades geométricas” chamadas “relações topológicas”, elementos como linhas retas ou curvas que se conectam uns aos outros “criando elos de ligação entre os vértices e que, de maneira orquestrada, dão origem à forma procurada”. Assim, o modelo em *wireframe* possui uma forma vazada, delimitada por linhas que representam sua estrutura. Essa configuração, porém, não é plenamente satisfatória, já que se torna confusa quando visualizada a partir de determinados pontos de vista devido ao acúmulo de arestas aparentes. Esse fato conduziu ao desenvolvimento de algoritmos para a inclusão do elemento “superfície”

no processo de elaboração de objetos 3D (FERREIRA; PELLEGRINO, 2006, p. 246-248).

Mesmo em um objeto dotado de superfície, para que, ao ser observado, ele adquira uma aparência sólida e coerente, torna-se necessária a remoção de linhas e superfícies ocultas. Nesse processo, deve-se escolher como o objeto será visualizado no suporte de exibição (na maioria dos casos, o monitor, que é bidimensional), definindo-se o modelo de projeção perspectiva ao qual será adaptado. Tomando-se a superfície como uma região retangular, deve-se resolver de que forma o objeto se posicionará em relação a ela. Após essa definição, todas as partes do objeto que não forem apreendidas pelo olho do observador dentro do plano escolhido são “recortadas”, de forma a permitir sua correta interpretação (MACHADO, 1996, p. 63-65).

Nessa situação, pode-se observar um objeto com arestas e superfícies coesas a partir de qualquer ângulo, facilitando a compreensão do desenho. O processo de Modelagem Geométrica, todavia, não se encerra nesse ponto. A concepção numérica de objetos complexos envolve uma infinidade de técnicas da Modelagem de Superfície e da Modelagem Sólida, sempre com o objetivo de aproximar o quanto for possível a simulação do objeto à aparência de “análogos” reais.

A modelagem de superfície abrange as várias formas de representação numérica do aspecto externo de um objeto, das informações visuais que ele fornece, desempenhando, portanto, um papel essencial no desenvolvimento de uma simulação realística. Dentre as várias técnicas criadas para esse fim, a mais comum é realizada através do preenchimento da superfície por “triângulos, quadriláteros ou qualquer outro polígono plano”, denominada superfície poligonal. Apesar de somente oferecer resultados satisfatórios ao representar objetos não curvos, durante muito tempo esse procedimento configurou-se em um verdadeiro padrão na modelagem tridimensional. Com o intuito de possibilitar a numeri-

zação de formas mais maleáveis, surgiram os modelos paramétricos ou polinomiais, que permitiram “definir o contorno mais preciso do objeto” mediante o controle dos coeficientes de equações matemáticas (FERREIRA; PELLEGRINO, 2006, p. 251-252).

Vários pesquisadores atribuem à indústria, principalmente a automobilística, o mérito de ter sido o espaço de criação de muitos modelos matemáticos produzidos para implementar o uso de linhas curvas nos processos de modelagem, tais como os geradores de curvas *spline* e Bezier e *B-spline*. Geradas a partir de “expressões algébricas polinomiais” que aplicam pontos de controle às suas trajetórias, essas curvas são conectadas a outras de mesma natureza formando superfícies suaves e deformáveis. As diferenças entre esses tipos de curvas estão no modo como podem ser modeladas através de seus pontos de controle (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 284).

Castelo Filho coloca que “apesar das curvas e superfícies de Bezier e *B-splines* oferecerem uma maneira fácil e agradável de representação e manipulação de formas livres, elas não representam precisamente curvas e superfícies quádricas”. Desse problema, resultou a necessidade de se criar um “sistema híbrido” ou um método que contemplasse ambas as formas de representação. Foi desenvolvido, então, um modelo matemático “capaz de representar curvas e superfícies lineares por partes, quádricas e de forma livre” conhecido por NURBS (*Non-Uniform Rational B-Splines*), que permitiu com seus robustos recursos a modelagem de formas mais complexas (CASTELO FILHO, 199-?, p. 17-18).

Sistemas híbridos se configuram, por fim, como a melhor opção para viabilizar o cálculo das propriedades geométricas de um objeto. Isso porque a modelagem sólida requer uma grande variedade de algoritmos cada vez mais complexos. Dentre as categorias de representação mais utilizadas na modelagem de sólidos está a Geometria Sólida Construtiva (CSG – *Constructive Solid Geometry*), cuja representação dos objetos se dá pela realização de operações booleanas de união, intersecção e diferença

entre “sólidos primitivos”. Aqui, o objeto é definido por uma árvore binária, onde as folhas são as “formas primitivas sólidas” (como esferas, cubos ou cilindros) com dimensões e posições definidas no espaço, e os nós intermediários são as operações booleanas já descritas e as transformações aplicadas às primitivas, cujos resultados “garantem que os sólidos formados são válidos” (CASTELO FILHO, 199-?, p. 8).

Já no método de representação por fronteira ou B-Rep (*Boundary Representation*), os objetos são gerados a partir da definição de suas superfícies, isto é, são construídos por meio da justaposição de “faces limitadas por arestas que por sua vez são limitadas por vértices” (CASTELO FILHO, 199-?, p. 9). Nesse esquema de modelagem, podem ser utilizados tanto conjuntos de faces poligonais, gerando objetos de aspecto poliédrico, quanto de “retalhos”, cujas arestas são curvas e, por isso mesmo, acabam oferecendo como resultado objetos de aparência mais flexível (MACHADO, 1996, p. 63). Em resumo, no método B-Rep é realizada uma descrição geométrica (das fronteiras) e topológica (do modo como essas fronteiras se conectam) do sólido, esta última sendo efetuada com o auxílio “dos Operadores de Euler, que se baseiam em conceitos da topologia algébrica” (FERREIRA; PELLEGRINO, 2006, p. 257).

Para que o objetivo da aproximação com o real – ou com o padrão fotográfico de representação da realidade – seja atingido, no entanto, não basta a modelização da forma. É necessário também a aplicação de modelos de iluminação e textura. No caso da simulação dos efeitos da luz sobre um determinado objeto, torna-se imprescindível atentar para as informações fornecidas pela Física acerca do comportamento dos raios luminosos ao incidirem sobre um corpo qualquer, tais como as propriedades de absorção, refração e reflexão, cujas variações dependem de fatores como o tipo de fonte de luz, a posição do objeto em relação a esta fonte e as características da superfície do objeto em questão. Outro elemento importante é dado pelo conhecimento de como ocorre a percepção fisiológica da cor pelo

ser humano. Como se sabe, é justamente a captação dos raios refletidos sobre um corpo pelo olho do observador que gera a sensação de cor em seu cérebro.

Os modelos basilares de simulação da luminosidade pela computação gráfica são os algoritmos de Lambert, de Gouraud e de Phong. O primeiro baseia-se na lei óptica formulada por Johann Lambert, que estabelece que a intensidade da luz refletida é proporcional ao co-seno do ângulo formado pelos vetores da normal (cuja direção é dita perpendicular à superfície) e do raio de luz incidente. Esse algoritmo, porém, por fundamentar-se na premissa Lambertiana da superfície como difusor perfeito de luz, proporciona a distribuição da radiação uniformemente na superfície dada, o que ressalta o aspecto facetado de objetos poliédricos, resultando em uma aparência descontínua, pouco natural (MACHADO, 1996, p. 74-76). O algoritmo de Henri Gouraud criou uma solução para esse problema ao interpolar “o valor das normais aos vértices para estabelecer a intensidade da iluminação através dos polígonos”, obtendo ao final do processo a sensação de luminosidade gradual e suave na superfície. Todavia, o modelo de Gouraud, assim como o de Lambert, refere-se à reflexão difusa da luz, o que causa a opacificação das superfícies modeladas (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 296).

O modelo de Phong, por sua vez, simula uma reflexão especular, fazendo com que a intensidade luminosa refletida possua “direção preferencial, que neste caso depende da posição da fonte e do observador”. Com a utilização desse algoritmo em superfícies polidas, por exemplo, “a distribuição espacial dos raios de luz refletidos [...] é limitada ou focalizada, criando o efeito conhecido como *highlight*” (FERREIRA; PELLEGRINO, 2006, p. 257).

Posteriormente aos modelos de iluminação já apresentados, foram desenvolvidos outros dois considerados bem mais eficazes na simulação realista dos fenômenos da luz: o *ray tracing* e o *radiosity*. Criado por Phillippe Mittleman e aprimorado por Turner Whitted, o método *ray tracing* contempla boa parte das características apontadas pela ótica como determinantes do processo de ilu-

minação: a absorção, a refração e a reflexão da luz. Além disso, mantém o seu foco nos raios que atingem o olho do observador, no intuito de evitar uma sobrecarga desnecessária de processamento, já que são apenas esses que importam na visualização do objeto. Assim, a técnica empregada pelo *ray tracing* consiste “em projetar raios virtuais que, partindo do ponto do observador, passam por cada *pixel* da tela e seguem sua viagem até bater em algum objeto da cena”. Dependendo do tipo de superfície atingida, o comportamento dos raios luminosos varia, construindo “sobre a cena uma árvore de raios, que vai se ramificando em direção às fontes de luz” (MACHADO, 1996, p. 79-80).

A desvantagem do *ray tracing* está no fato do mesmo desconsiderar a interação luminosa difusa que ocorre entre os objetos em um dado ambiente, problema que pode ser corrigido com o emprego do modelo *radiosity*, muito eficiente em cálculos desse tipo por trabalhar com os princípios que regem a transferência de energia. Na aplicação desse método, é feita uma divisão do ambiente em partes (segundo a intensidade luminosa de cada área) por meio de uma malha de polígonos, bem como o cálculo da quantidade de luz irradiada entre elas. Com o *radiosity*, portanto, a luminosidade em cada polígono é determinada “pela porcentagem de iluminação que o atinge vinda de todos os outros polígonos” e da sua própria se também estiver emitindo luz. Dessa forma, a *radiosity* representa as delicadas peculiaridades da iluminação de modo mais aperfeiçoado, desde as gradações e misturas de cores aos detalhes sutis do sombreamento. (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 364-365).

Como já foi dito, existe mais uma etapa essencial para a construção de um objeto numérico tridimensional: a da aplicação de texturas, cuja finalidade é a de recriar também os efeitos da interação da luz com as superfícies por meio da simulação de imperfeições e irregularidades semelhantes às observadas em objetos reais. No mapeamento de texturas, método idealizado por James Blinn, os algoritmos realizam um tipo de colagem numé-

rica, uma correspondência ponto a ponto entre um mapa de textura e a superfície ao qual deverá ser adaptado. A partir disso, calculam as normais de cada um desses dois pontos – “uma que é a daquele ponto no objeto [...], outra que é a daquele ponto no mapa de textura” e, operando a soma desses dois vetores, obtêm como resultado um outro vetor que “corresponde exatamente à aplicação daquele ponto de textura naquele ponto do objeto”. Esse procedimento gera a distorção das normais relativas à superfície do objeto (*normal perturbation*). Desse modo, no momento em que for empregado o modelo de iluminação, seus cálculos serão baseados nessas normais alteradas, o que possibilitará a simulação do efeito de textura na superfície, sem, no entanto, efetivamente deformá-la. Além desse modelo de mapeamento, James Blinn desenvolveu um outro método que “visava mapear sobre o objeto o seu próprio ambiente circundante” se utilizando, da mesma forma, do processo de “perturbação” das normais (MACHADO, 1996, p. 84-86).

Com a computação gráfica, com a modelagem, temos cálculos, técnicas e algoritmos, modelos de simulação que permitem a construção de objetos tridimensionais virtuais. São objetos completos, residentes nas memórias computacionais; eles possuem as características de objetos reais. No entanto, sua consistência é imaterial, pois são feitos de cálculos e conceitos estruturados. Os avanços nessa área já possibilitam um espantoso nível de similaridade com o real na simulação de uma quantidade enorme de objetos, paisagens e ambientes. O assunto torna-se um pouco mais complexo, todavia, quando se trata de modelizar o corpo humano. Nesse caso, os limites se impõem de maneira contundente, principalmente no que se refere ao amplo conjunto das expressões faciais (MACHADO, 1996, p. 101). A produção de figuras humanas numéricas tem se constituído em árduo desafio para os profissionais da computação gráfica, e suas aplicações vão desde simulações do organismo humano para estudos de anatomia, biomecânica e ergonomia até ao desenvolvimento dos chamados “humanos virtuais” para o

cinema de animação, sistemas de inteligência artificial, jogos e *internet*, entre outras.

O grande problema, já há alguns anos, é a simulação dos atores. Este objetivo, que se inscreve no desenvolvimento natural da indústria cinematográfica e na tradição mais sagrada do Golem (criar um duplo do homem tendendo à autonomia), mobiliza tesouros de engenhosidade. Trata-se inicialmente de dar ao ator uma aparência realista que vai do poro da pele à cabeleira; depois, de movê-lo com a maior naturalidade possível, de animar não somente o corpo, mas seu rosto, de fazê-lo falar, exprimir emoções. Passam a interessar diferentes modelos fornecidos pela fisiologia do corpo humano (modelo de marchas, de saltos, modelos de articulação, de ações musculares), mas tomam-se emprestadas igualmente certas teorias psicológicas suscetíveis de modelizar as expressões do rosto (COUCHOT, 2003, p. 190-191).

Segundo Luciana Nedel, a maioria dos sistemas de simulação do corpo humano baseia-se em uma divisão da anatomia em três estruturas básicas: esqueleto, musculatura e pele. Dentre os modelos atualmente desenvolvidos para essa finalidade, existem quatro tipos principais: *stick figures models*, *surface models*, *volume models* e *multi-layered models*. O primeiro, também chamado de “corpos articulados”, consiste em conjuntos de segmentos geométricos estruturados hierarquicamente e interligados por juntas – que possuem pelo menos três ângulos de liberdade (DOF – “*Degrees of Freedom*”). Quanto maior a quantidade de articulações, maior a quantidade de DOF’s e melhor a qualidade da simulação dos movimentos. De acordo com Nedel, esses modelos permitem uma descrição bastante fácil dos parâmetros de movimento da estrutura, no entanto possuem a desvantagem de não produzirem simulações realísticas, além de, assim como os modelos de objetos em *wireframe* descritos anteriormente, muitas vezes gerarem representações ambíguas, impossibilitando uma visualização coesa a partir de determinados ângulos (NEDEL, 1998, p. 10).

Nos *surface models*, por sua vez, tem-se uma armação esquelética envolta por retalhos que constituem a simulação da pele. Já nos *volume models*, dá-se a modelização de estrutura e formas corporais a partir de primitivas volumétricas, como cilindros, esferas, etc. Essa categoria foi bastante utilizada nos primórdios da modelagem de humanos e não oferece um resultado final satisfatório no que concerne à superfície (NEDEL, 1998, p. 11-12).

A categoria mais atual dos quatro modelos apresentados é a dos *multi-layered models*, cujo método apresenta uma estrutura-base (esqueleto) sobre a qual são dispostas camadas relacionadas entre si: primeiro as intermediárias – referentes aos ossos, músculos e gordura (o “volume do corpo”) –, e depois a camada da pele e até a das roupas. Nesse modelo, o esqueleto é responsável pelo controle dos movimentos do corpo simulado e a camada muscular sobreposta é associada ao seu esquema de hierarquias. Além disso, nos *multi-layered models* as deformações ocorridas nas camadas de músculos e gordura, determinadas por um sistema FFDs (*Free Form Deformations*), afetam a camada da superfície (NEDEL, 1998, p. 13-14).

Machado confirma que os profissionais da computação gráfica, na maioria das vezes, preferem iniciar o trabalho de modelização do corpo humano a partir de modelos de simulação do esqueleto, por meio dos quais podem ser definidos os parâmetros de movimento, além da formação básica do corpo simulado, à qual serão posteriormente acrescentados os modelos de musculatura, pele, e vestuário (caso seja necessário). Segundo o autor, essa escolha ocorre principalmente porque os modelos esqueléticos exigem uma menor carga de processamento do computador, já que não necessitam de um volume de dados tão grande quanto as outras fases do processo (MACHADO, 1996, p. 104). Machado afirma, ainda, que apesar de todos os esforços da computação gráfica no sentido de gerar imitações perfeitas da figura humana real, ainda estamos longe do ponto em que poderemos ver “seres sintéticos forjados em laboratórios de informática tomando o lugar

de atores humanos e se fazendo passar por eles sem que os espectadores percebam a diferença” (MACHADO, 1996, p. 102). Hoje, se observarmos as últimas produções nesse sentido, não conseguiremos afirmar que continuamos tão distantes assim dessa possibilidade.

»| Temos um “cibercorpo” repleto das referências do real, sem que, no entanto, mantenha com esta dimensão ligações físicas ou energéticas (COUCHOT, 2003, p. 157). Esse corpo transposto não tem um original. Por mais paradoxal que pareça, só o que o antecede é o cálculo. Ele se renova, a cada tela, a cada acesso – como o rio e o homem de Heráclito –, um mutante que incessantemente convida o outro a tomar parte da sua reconfiguração.

Um corpo, não-corpo, que nos simule e seja tocado no esconderijo desconhecido do outro, atingido pelo impulso que se dá para produzir um clique, pela pressão realizada no botão esquerdo do mouse de leitura mecânica ou ótica; observado por tantos olhos quantos se puder imaginar, interligados, pregados às telas vibrantes, esperando o resultado dessa interação, como se daí pudesse advir um contato físico, a percepção tátil da pele do ser ora sensibilizado. |»

Corpo e tecnologia»Hibridação, conexão e simulação»

Corpo híbrido» Relação homem-máquina»

As relações do homem com as máquinas que engendra sempre foram motivo de reflexões e investigações por parte de pensadores, escritores e artistas desde o aparecimento das primeiras invenções.

Em seu livro *O Homem e a Máquina*, Beril Becker conta que Leonardo da Vinci – grande artista e inventor, considerado por muitos como o “pai da Era da Máquina” –, ao estudar a anatomia do corpo humano e verificar as conexões entre os diversos elementos que o compõem, definiu-o como uma “máquina complexa de carne e sangue”, obra de um “Mecânico Divino” (BECKER, 1964, p. 11-14). Visão semelhante à de Descartes, que em seu

Tratado das Paixões, explicitou uma visão mecanicista do organismo humano ao declarar que “o corpo de um homem vivo difere do de um morto como um relógio, ou outro autômato (isto é, outra máquina que se mova por si mesma), quando está montado e tem em si o princípio corporal dos movimentos para os quais foi instituído” (DESCARTES *apud* FERNANDES, 2003, p. 3). Steven Johnson, a seu turno, fala da obra literária *O homem da areia*, do escritor alemão E. T. A. Hoffmann, datada de 1816. Segundo ele, tal conto foi “a primeira grande expressão literária” acerca do temor e do fascínio gerados pela possibilidade de “confundir máquinas com seres humanos”, assunto muito em voga nos livros de ficção do século XX (JOHNSON, 2001, p. 127-128).

Não sem motivos essa relação se constituiu em tema tão recorrente. Ao longo da história, o homem cercou-se de variados engenhos imitadores de suas capacidades, possuidores do “poder de aumentar a rapidez e a energia de uma atividade qualquer” (SANTAELLA, 1997, p. 33), desde catapultas e teares até máquinas a vapor, de câmeras fotográficas a computadores. Em *O homem e as máquinas*, a pesquisadora Lúcia Santaella estabelece três níveis históricos dessa relação: o muscular-motor, o sensorio e o cerebral. Segundo a autora, o primeiro nível, das “máquinas musculares”, cuja origem remete ao período da Revolução Industrial, caracteriza-se pela “substituição ampliada da força física humana e a mecanização da locomoção” por máquinas industriais e outros “robôs musculares”, como os tão comuns utensílios domésticos. Outra qualidade desses dispositivos, principalmente dos voltados para a produção industrial, é a precisão, faculdade inicialmente difícil de ser-lhes conferida, já que não possuíam nem a sensibilidade tátil nem a capacidade cerebral do ser humano. Por esse motivo, naquele momento, tornou-se imprescindível o “trabalho integrado das máquinas e dos homens” (SANTAELLA, 1997, p. 35-36).

Assim, o corpo humano transformou-se em mais um dos meios de produção da época: remoldado, forçado a uma posição primordialmente utilitária, ligado às máqui-

nas como simples peça necessária ao bom funcionamento das engrenagens da indústria. É o corpo “docilizado” da Revolução Industrial, sobre o qual nos fala Cecília Ugarte, citando Anson Rabinbach:

O autor utiliza-se da metáfora do *Homo Motor*, para a força do trabalho da época, que tinha seus corpos tratados como se fossem reservatórios de energia, como o das máquinas, capazes de ser domados e disciplinados, visando alto rendimento: o corpo como uma máquina produtiva. (UGARTE, 2005, p. 3).

Mais tarde, o aparecimento dos computadores proporcionou enormes mudanças no panorama da produção industrial ao permitir a criação de sistemas de automação e controle, por meio dos quais processos automáticos controlam o funcionamento das máquinas, suprimindo quase que totalmente a interferência humana. “Antes do [...] computador, as máquinas não passavam de robôs acéfalos, puramente musculares. O computador veio lhes trazer um pouco de cérebro para seus músculos embrutecidos” (SANTAELLA, 1997, p. 36).

De modo crescente, as máquinas se apropriaram dos espaços de trabalho humanos. Dentro desse contexto, a relação do homem com esses equipamentos o colocaram ou na posição de criador – aquele que engendra o mecanismo, que lhe dá forma, utilidade – ou na de “funcionário das máquinas” – aquele que possui a tarefa de colocá-las e mantê-las em atividade. Na sociedade industrial, o funcionário é a figura de um homem submetido à importância das máquinas como “elemento hegemônico” da produção. Elas se tornaram “cada vez mais necessárias [...], indispensáveis mesmo, enquanto os funcionários resultam por elas determinados e, se não dispensáveis, pelo menos descartáveis e facilmente substituíveis” (MACHADO, 1996, p. 14).

Villem Flusser usou esse mesmo termo, “funcionário”, para discutir uma certa obscuridade desafiante, mas ao mesmo tempo dominadora que, segundo ele, se insere no relacionamento do homem com determinados aparelhos, causada pelo desconhecimento dos princípios que

fundamentam tais máquinas-caixas-pretas, e que determinaria o uso restrito, pouco criativo das mesmas, tornando-o apenas um operário da tecnologia (FLUSSER, 1985, p. 15-16). Esses aparelhos ao quais Flusser se refere são descritos por Santaella como determinantes do que ela chama de segundo nível da relação homem-máquina: o sensorio, definido pela invenção de “máquinas que funcionam como extensões dos sentidos humanos especializados”, particularmente a visão e a audição. Aptos a imitar e amplificar as faculdades de seus órgãos sensorios (tal como faziam as máquinas musculares em relação à sua força e habilidade motora) e, além disso, capazes de registrar o que ele vê e o que ele escuta, fixando essas imagens e sons em um “suporte reproduzidor”, esses aparelhos foram e são tão relevantes para o homem até hoje por terem permitido e ampliado, em sua intermediação, a produção e a multiplicação de signos. (SANTAELLA, 1997, p. 37-38).

O terceiro nível proposto por Santaella, o das máquinas cerebrais, refere-se ao momento em que se fez possível o engenho de equipamentos responsáveis pela execução de tarefas consideradas de cunho intelectual como, por exemplo, cálculos matemáticos. O acelerado processo de desenvolvimento científico-tecnológico da sociedade industrial permitiu que fossem inventadas as primeiras calculadoras mecânicas – como a Máquina Analítica de Charles Babagge, em 1833 – e, tempos depois, com o advento da energia elétrica, os primeiros computadores eletromecânicos – como o Mark I, desenvolvido por Howard Aiken, em 1944 – e outras máquinas elétricas – como a Tabuladora Elétrica, de Herman Hollerith, um dispositivo que permitia o processamento de informações com a utilização de cartões perfurados e dos estados “ligado” e “desligado” de uma corrente elétrica (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 174-178).

Citando a “máquina teórica” de Alan Turing, Santaella ressalta que nesse estágio da interação homem-máquina as invenções foram baseadas em questionamen-

tos acerca dos “processos humanos internos” (SANTAELLA, 1997, p. 39). Barbosa Júnior coloca que

foi justamente por seu entendimento de ‘procedimento mecânico’, em que, para Turing, o cérebro humano funcionaria como uma máquina, que ele se viu em condições de propor um modelo teórico de máquina universal decomposta em termos elementares. Nesse sentido, ele demonstrou que um conjunto de estruturas simples poderia resolver qualquer problema complexo. Assim, se uma máquina recebesse essas regras e o problema a ser solucionado, ela seria capaz de resolvê-lo (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 180-181).

É importante perceber que as práticas e teorias que culminaram na invenção dos computadores à válvula e, posteriormente, dos computadores eletrônico-digitais não se resumiram ao já conhecido desenvolvimento de tecnologias industriais ou sensórias. Elas estavam inseridas em um empreendimento mais complexo de “intelectualização” da máquina, numa tentativa de criar um dispositivo capaz de realizar a “imitação e simulação de processos mentais”. Por isso, o computador digital se configura em algo diferente das máquinas forjadas pelo ser humano em tempos anteriores, por ser mais que um conjunto de mecanismos automáticos, mas “um dispositivo que processa símbolos” (SANTAELLA, 1997, p. 39).

John Kemeny afirma em seu livro *Homem e Computador* que ainda nas primeiras décadas de existência essas máquinas possuíam proporções gigantescas e devido ao alto custo da construção e manutenção das mesmas, bem como da pequena quantidade de unidades existentes no mundo, o homem se aproximava delas “como o grego antigo de um oráculo”, submetendo-lhes os problemas que gostaria de resolver e esperando “pacientemente” uma resposta. Para Kemeny, “havia certo grau de misticismo no relacionamento”. O computador era um dispositivo utilizado apenas por iniciados, somente os especialistas tinham acesso a ele (KEMENY, 1974, p. 26).

Como já foi exposto, a miniaturização de circuitos e dispositivos elétricos, com a conseqüente diminuição do tamanho do computador, assim como a inclusão, no sis-

tema computacional, de equipamentos acessórios para a entrada e saída de dados, vieram facilitar a comunicação do homem com a máquina numérica. Entretanto, somente com o aparecimento e aperfeiçoamento de *softwares* e interfaces gráficas uma comunicação verdadeiramente “amigável” fez-se possível entre ambos. *Softwares* e *hardwares* são cada vez mais adaptados no sentido de gerar uma melhor interação entre o equipamento numérico e o organismo humano. No que concerne ao nível cerebral da relação homem-máquina, portanto, pode-se dizer que acontece não só uma “tecnologização” do humano como uma “humanização” das tecnologias e, como efeito disso, o surgimento de “um novo tipo de coletividade não mais estritamente humana, mas híbrida, pós-humana, cujas fronteiras estão em permanente definição” (SANTAELLA, 1997, p. 40).

»| Em diversas ocasiões, desse contato com as novas tecnologias, abstraímos a origem de tais inquietudes cibertrônicas: humana. A aproximação e a convivência, muitas vezes, não se dão sem certo susto, sem que experimentemos uma sensação de defrontamento com um mundo misterioso, incomensurável, além de uma possível compreensão. Talvez pela história relativamente recente. Talvez por estarem em processo de constante renovação. O fato é que para nos utilizarmos delas vemos-nos compelidos a aprender novas linguagens, a abrir a mente para novos modos de proceder. Não nos basta a leitura de um manual. Precisamos mesmo interagir, perder-nos, inquirir, perceber potencialidades e limitações. Então, ali, adaptados e adaptando, acabamos por nos reencontrar de algum modo. Como se, naquela circunstância, nos depárassemos, qual Narciso, com o espelho d’água revelador. |» McLuhan, analisando a relação do homem com as tecnologias, afirmou que “os homens logo se tornam fascinados por qualquer extensão de si mesmos em qualquer material que não seja o deles próprios” (MCLUHAN, 2001, p. 59). David Rokeby atualiza essa discussão comparando as tecnologias interativas a um “espelho transformador”, por repercutirem “as conseqüências de nos-

sas ações ou decisões, devolvendo-as para nós”. Para ele, o computador “não apenas reflete, mas também refrata aquilo que lhe é dado; o que retorna somos nós mesmos, transformados e processados” (ROKEBY, 1997, p. 67).

Com as tecnologias interativas evidencia-se um redimensionamento do corpo, não em sua constituição biológica, mas por tipos de conexões que estabelecem um sistema de *feedback* com sistemas artificiais. Não se trata mais de usar utensílios, ferramentas, máquinas ou mesmo aparelhos eletrônicos de outras épocas da história da humanidade. Ao estarmos conectados, fica estabelecida uma comunicação estrutural e dinâmica com os programas e ocorrem realimentações entre o biológico e o ambiente tecnológico. A vida está, portanto, expandida pelas tecnologias que afetam a humanidade por modelos cibernéticos interativos e a noção de *feedback* (DOMINGUES, 2005, p. 2).

»| Esses reflexos e refrações dos quais fala Rokeby, não isentos de uma contaminação pelo numérico e pelo mundo, alargam o nosso conhecimento sobre nós mesmos, por isso essa relação é tão sedutora. É como se, construindo o computador, pudéssemos “materializar” o pensamento, e com uma inteligência fora de nós em mãos, conseguíssemos, de alguma forma, entendermos a nós próprios, pescando dessa “extrojeção” o nosso “sentido”. Porque somente um outro organismo-pensante-similar seria capaz de nos responder tal questionamento, de nos fornecer um outro ponto de vista válido a respeito do que somos. |» Devido a essa particularidade do relacionamento humano com o computador, Norman T. White acrescenta que “seria muito melhor o chamarmos de ‘o espelho deformante da casa dos espelhos’ (*fun-house mirror*), o que nos remete à capacidade que o ‘computador’ tem de absorver nossa intenção e jogá-la de volta para nós como uma metamorfose surpreendente” (WHITE, 1997, p. 48).

Para *designar* esse homem em contato com as tecnologias digitais, Lucia Santaella criou a expressão “corpo biocibernético”, que expressa em sua terminologia “a hibridização indiscernível entre o orgânico-biológico e o maquínico-cibernético, entre a umidade do carbo-

no e a secura do silício” (SANTAELLA, 2004, p. 55). Conforme a autora, essas interferências e conexões entre o ser humano e o tecnológico podem ser resumidas em três movimentos: o primeiro – possibilitado pelas redes telemáticas e outros dispositivos “que vão desde computadores portáteis, telefones celulares, *paggers* etc”. – desloca-se “de dentro do corpo para fora”; o segundo – caracterizado pelas “técnicas de *body building* e *body modification*” – ocorre no intervalo “entre fora e dentro”; e o terceiro – definido pelo uso de procedimentos e intervenções biotecnológicas pela medicina para um “beneficiamento” do corpo, como implantes e próteses – articula-se “de fora do corpo para dentro dele” (SANTAELLA, 2004, p. 59).

Corpo conectado»Redes»

Por intermédio das interfaces, acoplamo-nos simbioticamente aos dispositivos tecnológicos em interações sensoriais e mentais, dando início a um processo contínuo de retroalimentação, onde cada ação nossa implica em reações do sistema artificial, que por sua vez nos incitam a fornecer outras respostas, e assim sucessivamente. Nesse momento, observa-se a ocorrência de fluxos de comunicação e tradução de sinais entre nós e as inúmeras camadas de algoritmos e circuitos. Nesse sistema dialógico, são justamente as interfaces que nos permitem atuar no mundo virtual das redes telemáticas. Físicas ou imateriais, fixas ou móveis, elas compõem, por meio de teias formadas pelo entrelaçamento de fios e ondas, a indumentária que nos é necessária para participarmos do banquete cibernético.

Fica estabelecida uma relação de sinergia pelo resultado da cooperação entre o corpo e mundos de silício, ao que Roy Ascott (1987) denomina ‘*moist reality*’, onde a vida a base de carbono se mistura com o mundo a base de silício. A conectividade soma,

portanto, a fisiologia sensorial do corpo e as qualidades do ambiente tecnológico no qual a enação se verifica (DOMINGUES, 2005, p. 6).

»| E como nos buscamos e uns aos outros nesse amontoado de células-chips; quilômetros (quantos!) de artérias-ópticas através das quais fluímos, globalmente conectados! O microcomputador mais a *Internet*: um meio. Milhares de pessoas “lincadas”, deslocando-se por entre outros tantos milhões de “buracos de minhoca”¹ escavados diariamente nas redes de telecomunicações. Ali a comunicação sai de prumo, articula-se uma mudança no esquema tradicional emissor-receptor. Em meio à rede, é perceptível o recambiar desses antigos papéis para o de atores, nós-agentes. |»

Nos *chats*, fóruns, *blogs*, *sites* – pessoais ou de relacionamento, comerciais ou culturais, dentro de uma infinidade de opções vivamente acessadas ou simplesmente esquecidas (web-resíduos) –, nos procuramos, interagimos, transitamos, nos perdemos, *flâneurs* cibernéticos. Uma segunda vida? *Second Life*. Outros espaços globais, MUD’s, “mundos de múltiplos usuários, [...] que permitem a formação de comunidades virtuais onde as pessoas são representadas por avatares”. Lugares de transição, onde o participante encarna personagens, veste máscaras digitais e percorre vários ambientes, comunicando-se em “tempo real” com pessoas de diversas partes do planeta (DOMINGUES, 2002, p. 73).

Na rede, corpos virtualizados. »| Traduzidos podemos ser nós, infinitamente nós, sem represálias, culpas, limites? Ali, no ambiente virtual, ninguém é obrigado a mostrar o mesmo “disfarce” do cotidiano real. A aparência orgânica, à qual o ser (ainda) é condicionado de fato, não se impõe no ciberespaço. E ninguém realmente olha o

1 A expressão é uma metáfora da física utilizada por Roy Ascott para discutir os rumos da arte em seu texto “Cultivando o Hipercórtex”. O autor a contextualiza traduzindo-a como uma “passagem de transição paradigmática”, um “tipo de tunelagem cognitiva” através da qual fluímos e entramos em contato com outras realidades, outras estruturas temporais, outras consciências. Ver mais em ASCOTT (1997, p. 338-340).

outro. Vê-se o que se pode/deseja ver. Renova-se o curioso baile de máscaras social. Assume-se o que se é por trás de uma imagem protetora, longe de qualquer semelhança, que põe a salvo o real. Ou surgem novos “eus” (talvez não tão novos assim), os que se gostaria de ser, muitas vezes pautados nos modelos oferecidos/empurrados pela mídia, tão perfeitos e inalcançáveis. O “interfaceamento”, a ausência do corpo-efetivo, da identidade, eximem o indivíduo das restrições com as quais normalmente é compelido, ou acostumado, a concordar. |» É o que Stephen Wilson chama de “anonimidade”, propriedade das redes telemáticas que tornam possível “um tipo especial de interação na qual as pessoas estão, mas não estão”, onde “somos forçados a construir uma imagem dos outros com base em informações limitadas mediadas” pelas interfaces (WILSON, 1997, p. 327). »| Lá, em não-lugares² cibernéticos, há a possibilidade de admitir aproximar-se do outro, de aceitar e fruir plenamente o desejo do “contato”, sem preocupações com explicações posteriores, sem as cobranças que o real determina, porque, no final das contas, trata-se de uma simulação. |»

o ciberespaço se constitui como um espaço para refazer as categorias identificatórias na cultura contemporânea. Assim, sem um corpo físico como receptáculo da construção da identidade, o sujeito fica livre para jogar com comportamentos e identidades. O ciberespaço produz uma nova forma de sociabilidade, criando um novo senso de identidade, ao mesmo tempo descentralizada e múltipla (LEMOS, 1997, p. 2).

Na perspectiva da virtualização do humano, é interessante observar que até mesmo quando não estão sob o disfarce de avatares, o que se passa entre os sujeitos se dá mediante a simulação dos mesmos pelas interfaces, isto é, as relações, as trocas, não se estabelecem entre os próprios indivíduos, mas através de análogos virtuais criados pela linguagem de programação. Em outras palavras,

2 Ver AUGÉ, M. **Não- lugares**: introdução a uma antropologia da sobremodernidade. Tradução de Maria Lúcia Pereira. Campinas, Papirus, 1994.

no contato homem-máquina-computacional, realiza-se uma hibridação inevitável por meio da interface, com o objetivo de tornar a subjetividade inteligível ao computador e vice-versa. Além disso, não ocorre interação em tempo real entre os sujeitos interfaceados, mesmo quando se tem a autêntica sensação de que é exatamente isso que está acontecendo. “Na realidade importantes processos computacionais acontecem na ínfima e imperceptível fração de tempo que se intercala entre as seqüências de informações que os sujeitos percebem como contínuas”. Dá-se, portanto, uma “ressonância” simulada. Sem notar, o internauta “desliza fora do tempo da comunicação”; o sentimento de presente partilhado “é produto do cálculo” (COUCHOT, 2003, p. 274-276).

Na rede, assim como os dados, como as informações de toda ordem que por ali circulam, somos fluxo. Não possuímos uma identidade única, invariável; não estamos imóveis em um espaço fixo, determinado; a cada fração de segundo somos outros. Como disse Roy Ascott em seu texto *Cultivando o Hipercórtex* “somos telenômadés (*telemadic*), constantemente em movimento, entre diferentes pontos de vista, diferentes ‘eus’, diferentes modos de ver o mundo e um ao outro. Nosso universo é um campo transformador de potencialidades, não linear, e no qual todas as trajetórias são incertas” (ASCOTT, 1997, p. 338).

»| Os cálculos numéricos que possibilitam esse cibercorpo também lhe dão uma característica análoga ao do corpo humano real, apesar das evidentes diferenças entre as suas naturezas: uma dinamicidade estrutural. Melhor dizendo, a qualidade de uma inesgotável, mas harmoniosa, mutabilidade. Os cálculos que precedem essa imagem sintetizada do corpo e que a mantém visualizável, acessível, eles possuem, em seu movimento, algo (de certo modo) semelhante à agitação recôndita das células, dos processos orgânicos/seres microscópicos que ocorrem/habitam (n) o ser vivo. A estrutura que a sustenta: uma “massa” algorítmica, binária, em fluxo e refluxo, repetindo-se, modificando-se, moldando-se e remoldando-se

indefinidamente na ucronia do ciberespaço, assim como a massa corpórea orgânica em sua vida real. |»

Corpo esquadrinhado, protético, simulado»

Os recursos e as possibilidades das novas tecnologias vêm sendo explorados pelas ciências biológicas, medicina e anatomia, entre outras inúmeras áreas do conhecimento, também para um mapeamento, uma redescoberta do corpo humano, assim como para o seu “aperfeiçoamento”, na medida em que objetos tecnológicos cada vez mais avançados, muitas vezes minúsculos, o invadem, mesclam-se a ele, dando-lhe condições de vida que ele antes não possuía. Próteses robóticas resgatam-lhe o movimento, imagens de diagnóstico perscrutam-lhe os segredos, estudos genéticos o descrevem, *softwares* o simulam.

Entre tantas experiências que têm sido realizadas utilizando as inovações da tecnociência, um dos exemplos mais polêmicos e surpreendentes é conhecido como Projeto Genoma Humano. Iniciado em meados de 1990 e colocado em prática em laboratórios da Alemanha, Canadá, Estados Unidos, França, Grã Bretanha, Itália e Japão, esse projeto biotecnológico de orçamento milionário visa o mapeamento de “todo o genoma do *homo sapiens*” com a finalidade precípua de decifrar as informações contidas nos genes e entendê-las, de identificar a origem de determinadas características e doenças humanas, uma forma de “delinear claramente o futuro do nosso corpo” (COUTO, 2000, p. 226-227).

Outro exemplo desse movimento é demonstrado pelos resultados de pesquisas em robótica e nanoengenharia. Edgar Franco relata que, nesse campo de ação, a hibridação do tecnológico ao orgânico já está possibilitando a produção de membros e órgãos artificiais extremamente eficientes e semelhantes aos reais, como “próteses de joelho e quadril que substituem os ossos com perfeição e duram mais de 10 anos”, ou ainda “implantes cocleares” que possibilitam “o restabelecimento da audição ao estimularem o nervo auditivo com impulsos elétricos” (FRANCO, 2006, p. 61). O artista australiano Stelarc,

por sua vez, defende a extrema importância dessa invasão tecnológica do corpo, já que ela está gerando uma verdadeira mudança de configuração na estrutura física dos seres humanos. Para ele, “tendo sido anteriormente um contêiner, a tecnologia agora se torna um componente do corpo” (STELARC, 1997, p. 55).

As máquinas das imagens de diagnóstico, a seu turno, esquadrinham o corpo, ultrapassam a opacidade da sua superfície, as barreiras da carne, penetrando-o e trazendo à tona algo nunca visto antes: nas telas de hospitais e consultórios médicos as imagens internas do organismo humano vivo. Seus órgãos, processos, tecidos, moléstias e até sua capacidade de gerar outros seres humanos é exposta sem filtros, sem a costureira idealização das imagens da publicidade e da moda.

O que se tem aí é a carne perscrutada em sua crueza, células, moléculas, carne reduzida a si mesma, dessexualizada. Diante desse escancaramento do real do corpo, a primeira a ser banida da cena é a imagem do corpo como aparência, reflexo especular das projeções imaginárias, suporte para as projeções das nossas fantasias. Diante de tanto real, não há imaginário que resista. Suprema ironia, pois nada pode ser mais erótico do que as cavidades, lábios, sulcos, fendas e curvas para dentro do corpo. Mas só o são porque a imaginação os veste com as fantasias do desejo e desejo é aquilo que não sai das bordas. Para além das bordas, o real assombra (SANTAELLA, 2003, p. 80)

Já em relação à simulação do corpo humano pelo numérico, Santoro conta que o primeiro modelo computadorizado do organismo humano foi desenvolvido em 1994, como resultado do projeto “O Humano Invisível”, do Instituto de Matemática e Ciências da Computação em Medicina da Universidade de Hamburgo-Eppendorf. Segundo a autora, este modelo foi construído a partir da doação de um prisioneiro condenado à morte, Joseph Paul Jennigan, que disponibilizou seu corpo para a pesquisa. Após a execução da sentença, o corpo de Jennigan foi fatiado em 1878 partes e, para que fosse possível conceber um modelo bem próximo do real, permitindo, inclusive, a visualização de detalhes

internos, essas fatias foram “acondicionadas em blocos de gelatina, seus orifícios preenchidos com látex colorido, [...] congeladas e passaram ainda por outros procedimentos de limpeza e conservação”. Todo esse material foi, então, “fotografado, ‘escaneado’ e introduzido, ou traduzido em dados para o computador” (SANTORO, 2004, p. 8). Posteriormente, em 2001, “O Humano Invisível” serviu de base a outro projeto, desenvolvido pela mesma instituição, sob o comando do professor Karl Heins Höhne: o *Voxel-man*, um modelo virtual tridimensional do cérebro humano concebido por meio da numerização de dados anatômicos e radiológicos, “uma imagem 3D de um cérebro que pode ser virtualmente navegado” (SANTORO, 2004, p. 8).

Aqui no Brasil, desde meados de 2002, com o objetivo de possibilitar a simulação de procedimentos cirúrgicos, o Centro de Pesquisas Renato Archer (CenPRA) vêm utilizando o *software* InVesalius, programa desenvolvido pela própria instituição que gera modelos tridimensionais do corpo humano a partir de imagens de diagnóstico, oriundas de tomografias computadorizadas e ressonâncias magnéticas. Segundo o engenheiro eletrônico Ailton Santa Bárbara, esses modelos permitem “a visualização detalhada da estrutura em diversos ângulos e com diferentes texturas”, o que dá ao médico a chance de planejar o processo cirúrgico, reduzindo o tempo de execução e a margem de erro (LIMA, 2006).

Houve um tempo em que a imagem sangrava: imagem viva, perturbadora em razão de sua vitalidade. Hoje, o que se revela perturbador é, inversamente, o fantasma do ectoplasma, do fantasma. Que não é nem mesmo um fantasma, mas apenas um esqueleto, uma concha oca: ‘*not a ghost, just a shell*’ — concha, esqueleto, filigrana. Imaterial e icariano (MÉRIDIÉ, 2002, p. 105-106)

Tanto nas fotografias quanto no cinema, a figura humana é inscrita em fotogramas, obtida por intermédio de processos óptico-mecânicos, químicos ou eletrônico-analógicos. Com a computação, a sua transposição para o numérico, sua conversão em dados manipuláveis, em pequeníssimos e numerosos pontos luminosos. Um

corpo purificado pelo cálculo, fantasmagórico, “efêmero e evanescente”, que vaga pelos fluxos digitais, “sem peso e matéria”, vindo da realidade para as simulações do mundo virtual. Mais, “um novo tipo de corpo”, engendrado pelos modelos da computação gráfica, um “corpo infográfico” que “nasce, cresce e se desenvolve a partir de números, de algoritmos”. (SANTAELLA *passim*, 2003, p. 91).

Com tudo isso, vê-se que a aliança entre a ciência e as novas tecnologias têm gerado grandes avanços para ambos os campos de atuação, ocasionando verdadeiras mutações do corpo humano, entre outras transformações de grande impacto para a sociedade. Mas enquanto os cientistas buscam nessa associação um conhecimento funcional do corpo, os artistas a procuram “para reverter sua crueza em poesia” (SANTAELLA, 2003, p. 81).

»| É um corpo boiando, flutuando em *bits*, suspenso no nada imagético, viajante ciberespacial exposto, em qualquer tela, às interferências do outro, limitadas, porém, a pontos-chave: sinais. Neste organismo, a existência de pontos específicos – representando as pequenas manchas escuras da pele, marcas-melanina do corpo real – espalhados por toda a sua extensão, seguindo as coordenadas das nódoas no análogo humano. Desenham, assim, um mapa, como as constelações a que recorriam os antigos, imagens virtuais no firmamento.

Aqui, o corpo é um mapa estelar, uma constelação, figura desenhada pela ligação dos inúmeros pontos do tecido binário. Nele, corpos-celestes limítrofes, pontos de ancoragem, onde, agora, podem ser desenhadas figuras outras, definidas pela subjetividade dos internautas participantes. |»

Metáforas»Ritual»Sagrado

Constelações»

“Em teu corpo
– agrupamento de estrela
(astrônomo)
vejo constelações:
uma está
na ponta de tua língua
outra
a oeste de teus olhos
outra
pousada no ombro esquerdo
outra
na curva de tuas nádegas
outra
ao norte do seio se irradia
e na panturrilha esquerda
outra pequena brilha.
No sexo
uma estrela de 5ª grandeza
incendeia a galáxia inteira”
(SANT’ANNA, 2006, p. 215-216).

Da observação dos astros, vistos como manifestações das divindades pelos povos do mundo antigo, cuja influência determinava o curso da vida na Terra, surgiu a ideia de Constelação. Este conceito *designa* basicamente um espaço do firmamento delimitado por um agrupamento de estrelas, ao qual eram atribuídas configurações imaginárias – desenhos de figuras mitológicas, animais ou instrumentos náuticos – delineadas pela conexão de cada um dos pontos luminosos que o constituem. Essa associação imagética facilitava a identificação e a determinação da posição desses grupos estelares, o que era fundamental para a chamada “navegação celeste”, modo de orientação bastante antigo utilizado para calcular a posição de um lugar específico na superfície terrestre. Ao todo são 88 constelações espalhadas pela esfera celeste, entre as “clássicas” (legado de antigas civilizações como a mesopotâmica e a egípcia) e as “modernas” (estabelecidas, em 1929, pela União Astronômica Internacional)

(MILONE, 2003, p. 11-33). Um conjunto muito popular de constelações é o zodiacal, sustentáculo dos estudos astrológicos, cujos preceitos conferem características específicas a uma pessoa e a sua vida de acordo com a conjunção astral equivalente ao período de seu nascimento.

As constelações, então, como objeto tanto da ciência quanto do mágico, do maravilhoso; instrumento científico das navegações³ e peregrinações humanas, mas também substância de “ciências ocultas”, em tentativas de ligação entre o humano e o sobrenatural, entre o material e o transcendente. Assim, na presença de tal elemento na obra, nessa referência às constelações, uma relação entre o microcosmo humano e a totalidade do universo que o cerca. Uma Metáfora. Correspondência poética. O que poderiam dizer-nos as estrelas? O que nosso corpo poderia dizer acerca de nós mesmos? Nas linhas de mãos ciganas desenha-se a vida. Em pequenas manchas da pele, em meus sinais, o possível descortinar de novas rotas, a impressão de desejos, o nascimento de imagens que contam histórias – fabulosas ou banais –, que representam o perpassar do outro, que me colocam como um percurso, um *através de*.

Na transposição para o numérico, uma correlação de virtualidades. Viu um desenho no céu, viu um desenho no corpo. Novamente uma Metáfora. Translação de sentidos que também insere, nas questões levantadas pelo projeto, além da ritualística da pintura corporal, as discussões a respeito do mítico/sagrado na cibercultura. A proposta ao interagente de, em sua coautoria, inscrever marcas da sua subjetividade sobre um corpo, ainda que virtual, dentro de um processo de interfaceamento pela lógica computacional, numa dinâmica extrojogada do real, mesmo as-

3 Na etimologia da palavra “cibernética” existe uma relação com a ideia de navegação: “Assim, eles cunharam o termo *cybernetics* derivado do grego *kubernetes*, palavra utilizada para denominar o piloto do barco ou timoneiro, aquele que corrige constantemente o rumo do navio para compensar as influências do vento e do movimento da água. Além do sentido de controle, reforçado pela correspondência que *kubernetes* tem com o latim *gubernator*, a máquina de leme utilizada em navios” (KIM, 2004, p. 200).

sim, essa intervenção simulada evoca o ritual. Ademais, a obra pode suscitar a sensação de uma presença mítica/mística pela alusão feita às narrativas simbólicas de outras épocas; impressão reforçada pela aura de mistério que circunda os objetos tecnocientíficos. Estabelece-se, portanto, a referência à dialética *mythos* e *logos* e ao “sublime tecnológico”.

»| Códigos que revelem, que me/lhes/nos façam desvendar o que sou/são/somos. Os modelos da tecnociência como possibilidade de descoberta do humano e do mundo; como se misticamente, tal qual um tipo de numerologia, todo esse maquinário e seu raciocínio lógico, limpo, livre de emoções, pudesse nos revelar uma verdade. Segundo Couchot, “o mito oculto sob a superfície das interfaces é aquele da purificação do real pela formalização lógico-matemática” (COUCHOT, 2003, p. 296). Na obra, o sagrado imiscuído a princípios científicos. A ciência, a priori, “procurada pelo que ela não é, pelo seu mistério e pela sua magia” (COUCHOT, 2003, p. 148).

Pois não haverá, no interior do homem, sempre a sensação do mágico entremeada à pureza dos números, da matemática? A ignorância e a complexidade disso se encarregam. E as ciências exatas não se ocupam igualmente do impreciso para construir suas teorias? Sim, e dessa intensa relação com o abstrato, das tentativas e dos erros, nascem hipóteses, teoremas e demonstrações, até que o mistério, “enfim desvendado”, nos presenteie com outros níveis de percepção. O desconhecido do mundo, o indecifrável de nós mesmos, o ignorado do universo sempre nos instigará, mas o extraordinário elucidado não decepciona, enriquece. “É isto: a realidade nos dá três dimensões, às quais nos acostumamos a perceber, mas a melhor arte e a verdadeira ciência lidam com algo que está noutra dimensão” (SANT’ANNA, 2005, p. 220). |»

Ritual»

A artista Diana Domingues vem tratando da questão do ritual em várias de suas obras⁴, relacionando-o às interações do homem com as novas tecnologias, principalmente no âmbito da realidade virtual. Para ela, os rituais estão vinculados ao “desejo humano de aceder a um mundo espiritual, ganhar forças e aumentar a capacidade de sentir e modificar a condição humana” (DOMINGUES, 2003, p. 100). Já Detienne, em busca de uma visão que liberte o ritual de conexões com o “pensamento mítico”, apresenta o ponto de vista de Pierre Smith colocando que os rituais são obras culturais estruturadas em função de “elementos focalizadores”, intrinsecamente relacionadas a eventos ou situações da vida humana (de ordem natural ou social) que “comandam sua produção” (DETIENNE, 1987, p. 72). Em seu artigo “A análise antropológica de rituais”, Mariza Peirano afirma que, tomando o conceito numa acepção mais ampliada, a despeito da diversidade de abordagens dos estudiosos da área, atualmente a ideia de ritual serve de “instrumental analítico para eventos críticos de uma sociedade. Rituais indicam-nos o caminho das cosmologias, quer daquelas um dia consideradas tribais, primitivas, ou, hoje, modernas” (PEIRANO, 2000, p. 20).

Pintar, pois, um corpo como em um ritual. Como algumas tribos indígenas fazem com a escura tinta de jenipapo. Ou como a personagem japonesa de Greenaway, em *The Pillow Book*: ideogramas escritos, desenhados no corpo de seus amantes. O corpo, então, um livro, uma tela. Pele-papel. Pele-tecido. Pele-suporte. Pele, um tecido-binário-luminoso. Isso mesmo. O contato aqui se insere no âmbito do ciberespaço. A interação se dá com um outro diluído em milhares de pontos-luz, traduzido pela lógica computacional, cujo “corpo” escorrega pelas fibras óticas em cadeias de números básicos e multiplica-se nas telas. O ritual aparece na obra como uma possibili-

⁴<http://artecno.ucs.br>

lidade que, de uma certa forma, ao mesmo tempo em que propõe questiona.

Se observarmos a história da humanidade, constataremos o uso da pintura do corpo desde os tempos mais primitivos até a atualidade. Avelino da Silva afirma, em seu artigo *Arte, Rito e Simbolismo*, que já no paleolítico médio, apesar da escassez de informações, identificou-se entre os hábitos do homem neandertal a presença da pintura corpórea. Conforme Silva, esse comportamento estava intrinsecamente ligado à necessidade do belo, mas também “indica a intenção de ser outro” como uma forma de entrar em contato com a “Mãe-natureza”, de agradá-la, de relacionar-se com a sua potência. O rito apareceria, nesse momento, como um tipo de linguagem “da experiência social de comunicação com o sagrado”, como uma relação simbólica, e portanto sensória, do ser humano com a natureza (SILVA, 2005, p. 3-4).

Mirela Berger nos dá informações, em seu artigo *Tatuagem: a memória na pele*, sobre evidências de pinturas corpóreas descobertas no “Homem de Gelo” – cadáver humano, com tempo de existência calculado em aproximadamente quatro mil anos, encontrado em 1991 nas geleiras dos Alpes. Devido à conservação promovida pelo congelamento, foi possível detectar vestígios de tatuagens em várias partes desse corpo (BERGER, 2007, p. 2).

Já Daniela Teixeira, em “Intensidades corporais e subjetividades contemporâneas: uma reflexão sobre o movimento da *body modification*”, faz um breve relato histórico da forte manifestação da marcação corporal por meio de pinturas e tatuagens em inúmeras civilizações, a saber: no Egito, fato verificado por meio do estudo das múmias; no Japão antigo (600 A.C.) como mostra de *status* ou forma de punição; nas tribos da Polinésia e África; na sociedade grega como forma de marcar os escravos; em Roma, para a estigmatização de criminosos ou como elemento de ligação entre soldados de um mesmo exército; entre outros (TEIXEIRA, 2006, p. 46-47).

Além desses exemplos, como nos mostra Márnio Pinto em *Corpo, Morte e Sociedade*⁵, através da publicação de estudos etnográficos e antropológicos diversos, tornou-se bastante conhecido o amplo uso das pinturas corporais também nos ritos de tribos ameríndias (PINTO, 1993, p. 3). Aqui mesmo no Brasil, não são incomuns pesquisas acadêmicas, documentários ou matérias jornalísticas sobre tribos indígenas nativas e seus rituais de pintura do corpo.

Hoje, obviamente inserida em outros contextos e pontos de vista, especialmente os da moda e de um hipertrofiado culto à aparência física, essa ritualística é atualizada pela onda das *tattoos*. Aliás, segundo conta Andréa Osório, o uso do termo inglês *tattoo* para designar esse tipo de marcação corporal surgiu quando se estabeleceu, no século XVIII, o contato entre marinheiros europeus e habitantes do Pacífico Sul que a adotavam como prática. A partir desse momento, a tatuagem difundiu-se intensamente pela Europa, redundando no chamado “renascimento da tatuagem no Ocidente” (OSÓRIO, 2006, p. 16-19).

Ainda segundo Osório, nesse período da história europeia, a *tatto* foi muito utilizada pelos artistas circenses, que divulgavam, em seus espetáculos, histórias fantásticas acerca da origem exótica dos desenhos que exibiam em seus corpos. Assim, os principais lugares de disseminação dessa prática tornaram-se o circo e o porto; neste último, não só entre os marinheiros, mas também entre as prostitutas. Decorreu disso a associação da tatuagem a esses grupos sociais, bem como ao dos criminosos pelo aparecimento de teorias que a apresentavam como um indício de delinquência. Em meados do século XIX, porém, a tatuagem virou moda na corte britânica, influenciada pelo imperador Eduardo VII, que voltou das Cruzadas com o desenho de uma cruz no braço e continuou a utilizar-se da tatuagem durante sua vida, sendo imitado também por seus filhos. A prática se propagou entre os

5Nesse artigo, o autor oferece uma ótima lista de referências sobre o assunto.

nobres de vários países europeus, cujos corpos passaram a ostentar “lembranças de países orientais” (OSÓRIO, 2006, p. 20-27).

Mais tarde, já em meados do século XX, segundo Andréa Pérez, a tatuagem tomou ares de rebeldia: “roqueiros, motoqueiros, *hippies* e, de maneira mais radical, os *punks* e os *skins* – foram apropriando-se desse imaginário, adotando a tatuagem como uma marca corporal”. E no trânsito para o século XXI, passou dos grupos marginais para os jovens da classe média urbana, com a “construção de um novo cenário” composto por clínicas especializadas e profissionais da moda (PÉREZ, 2006, p. 2).

Dos pobres aos ricos e dos ricos aos jovens: no século XX, a tatuagem europeia atingiu a cultura jovem, seguindo o percurso americano da contracultura e do movimento hippie. Só atingiu a classe média urbana e profissionais liberais algumas décadas depois. [...] Nos ricos, a tatuagem era sinal de uma excentricidade de bom gosto. Nos jovens, ela flertava com o imaginário da marginalidade (OSÓRIO, 2006, p. 30)

A partir desse rápido desenrolar, dessa ligeira pontuação dos usos da pintura corporal pela humanidade no contexto histórico, verifica-se a relevância da prática e a sua perpetuação ao longo do tempo. Na era da revolução numérica, que outra leitura faria o ser humano de tais ritos? Ao defender a perspectiva de uma postura ritual do homem em relação às novas tecnologias, Diana Domingues aborda a repetição de comportamentos, uma certa amplificação da percepção do mundo sensível através da conexão estabelecida entre ambos, a interação como forma de obter “algum conhecimento, significado ou emoção”, e principalmente o nível de envolvimento do participante que adquire, em sua ação corporal interfaceada, o poder de utilizar-se de “forças invisíveis” (algoritmos, cálculos, circuitos) para gerar interferências físico-virtuais (DOMINGUES, 2003, p. 100-101).

Em *Cibersinais*, o questionamento que se estabelece é o da possibilidade em sua referência. No âmbito da convivência ciberespacial, como “pintar” o corpo interface-

ado, fisicamente distante, do outro-conectado? Mais, seguindo a linha de raciocínio apresentada por Domingues e pensando na proposta da obra, poderíamos ver algo de ritualístico nessa ação, nessa interferência submersa no fluido universo do imaginário cibernético: a pintura de um corpo simulado pelo numérico?

Sagrado»

Algumas características de *Cibersinais* podem remeter ao sagrado, principalmente se levarmos em consideração a forte presença de misticismo, de religiosidade no imaginário cibernético.

Ora, o ser humano vive submerso em questionamentos de ordem ontológica e metafísica. Na contemporaneidade, continuamos a assistir o surgimento profuso de seitas, crenças e práticas ligadas ao misticismo e ao esoterismo, em releituras da antiga e permanente busca pelo “sentido”, pela comunicação com o divino. O numérico, obviamente contaminado por tudo o que faz parte da realidade, não está livre de associações ao sagrado. Em primeiro lugar, a técnica/tecnologia sempre esteve envolta por uma ideia de transcendência dos limites humanos, o que já pode ter traçado os primeiros passos para vinculações desse tipo. Além disso, é preciso lembrar de outros dois pontos inter-relacionados a este e entre si: a sensação de impotência do homem diante da “grandiosidade” do objeto tecnológico⁶, e o desenvolvimento no imaginário humano de um certo temor em relação à poderosa máquina (tecnofobia) convertida em uma aliada-inimiga, cujos objetivos ocultos seriam os de usurpar a posição de superioridade do homem, visão geralmente explorada pelos livros de ficção científica e pelo cinema. Erick Felinto, em seu artigo *A Religião das Máquinas...*, afirma que, ao se analisar o pensamento crítico acerca das novas tecnologias dos últimos cinqüenta anos, é possível constatar que o discurso de um grande número de estudiosos

6Ver: COSTA, M. **O sublime tecnológico**. Tradução de Dion Davi Macedo. São Paulo: Experimento, 1995.

da área acha-se repleto “de *tropos* místicos e religiosos sugestivos da transcendência das limitações humanas”, portanto abalado por “processos de mitificação e de captura da teoria pela imaginação” e por um visível estabelecimento de relações entre os planos tecnológico e religioso/gnóstico (FELINTO, 2005, p. 2). Citando Benjamin, ele acrescenta que a “intervenção do sonho”, isto é, a forte influência do imaginário na explicação das novas tecnologias digitais (e das transformações sócio-culturais que elas acarretam) pode ser esclarecida se considerarmos que a humanidade está participando até agora de uma etapa inicial do surgimento destas, ainda absorvendo os resultados dos primeiros contatos, o que tornaria difícil uma plena consciência do que elas verdadeiramente representam. Para ele, os “símbolos e mitos religiosos pré-modernos” manifestos no imaginário tecnológico “são o resíduo do passado que ficou armazenado nas imagens de sonho que assombram as novas tecnologias” (FELINTO, 2005, p. 6-7).

A tecnologia tem ajudado a desmistificar o mundo, forçando as redes simbólicas ancestrais a abrirem caminho para os confusos e seculares planos de desenvolvimento econômico e progresso material. Mas os velhos fantasmas e questionamentos metafísicos não desapareceram, muitas vezes eles estão mascarados no underground infiltrando-se na cultura, psicologia e motivações mitológicas que formam o mundo moderno. Os impulsos místicos, algumas vezes estão incorporados nas muitas tecnologias que supostamente ajudariam a livrar-se deles. Esses são os impulsos tecnomísticos, muitas vezes sublimados, ou mascarados nos detritos pop da ficção científica e dos videogames (DAVIS, 1998 *apud* FRANCO, 2006, p. 76)

Liana Trindade confirma essa angústia do ser humano perante sua própria criatura acrescentando que o esoterismo de hoje, fortemente influenciado pela cultura norte-americana, “está carregado dessa nova tecnologia, voltando-se à grande produção, ao consumo”, capturando o sentimento de um indivíduo despossuído de “grandes ideais”, “não mais voltado a problemas sociais mas preocupado consigo mesmo, com sua salvação individual”,

um indivíduo diante do vazio e “de uma tecnologia en-deusada e ao mesmo tempo dominadora”. Nesse contexto, conforme a estudiosa, o maravilhoso se instala. A tecnologia reificada se apresenta, então, como recurso de ligação com o cosmo, ela “alcança um poder mágico, não é apenas um instrumental do homem. Ela passa a ser vista como algo transcendente, que pode ser utilizado como meio”. As narrativas míticas de outros tempos são recontadas agora na relação hibridizada com os *games*; o mágico é experienciado nas imersões da realidade virtual. As fadas, os deuses, os “*daimons*” e *frankensteins* transitam entre os meios tecnológicos e a realidade, flutuam nas ondas ciberespaciais (TRINDADE, 1995).

Felinto coloca, em *A tecnoreligião e o sujeito pneumático*, que o agente principal, o objeto de adoração do culto religioso cibernético é a ideia de sujeito livre do corpo (este, obsoleto frente ao potencial tecnológico), “um *self* quase divino e de natureza espiritual”, semelhante aos conceitos preconizados pelo gnosticismo. De acordo com o pesquisador, “o ciberespaço é, então, caracterizado como território sagrado [...], novo Éden [...] ou Nova Jerusalém Celestial [...] onde vagam livremente os ‘corpos angélicos’ dos internautas conectados em rede”. Ele ainda acrescenta que esses “anjos ciberespaciais” tanto podem ser vistos como um tipo de manifestação do divino quanto como uma aspiração em ser a própria divindade. Para ele, essa nova subjetividade não quer apenas “cumprir o papel de mensageira da grande divindade informacional, ela almeja tornar-se um análogo do divino” (FELINTO, 2006, p. 117-118).

»| Como em um corpo real, um movimento insuspeitado em sua superfície, como se células e outros organismos o habitassem. Ou ainda, pensando nele como um percurso a ser decifrado pela leitura das infinitas estrelas que nele se espalham, um movimento que revela todos os seus caminhos, que expõe todas as suas experiências, imprimindo vida a uma carcaça originada do puro cálculo, contaminado pela subjetividade de um sujeito coletivo. Simulação de um corpo dinâmico porque virtual, reconfi-

gurado pela contribuição dos análogos numéricos de seres humanos acoplados, hibridizados pelas interfaces. Simulação de representações nascidas do subjetivo alheio, brotando dos sinais do corpo virtualizado.

Um novo corpo, recriado para ser observado e, mais, para ser percorrido, percebido, tocado, tudo no domínio virtual. |»

Corpo numérico ciberespacial»

Corpo, arte e tecnologia»

Todas essas mudanças que a eletrônica e a informática trouxeram (e trazem) ao cotidiano não poderiam passar despercebidas aos artistas, até porque as ideias e usos revolucionários dessas invenções tecnológicas acabaram por se infiltrar em todas as áreas do conhecimento humano. A tecnologia numérica ultrapassou qualquer valor acessório que se lhe pôde conferir um dia; os avanços que produz e a velocidade com a qual evolui lhe atribuíram a imagem de um recurso de importância capital para a sociedade.

Hoje, tudo passa pelas tecnologias: a religião, a indústria, a ciência, a educação, entre outros campos da atividade humana, estão utilizando intensamente as redes de comunicação, a informação computadorizada; e a humanidade está marcada pelos desafios políticos, econômicos e sociais decorrentes das tecnologias (DOMINGUES, 1997, p. 17)

Ao comentar essa característica do numérico, Couchot o define como uma técnica portadora de uma “força de contaminação” nunca vista anteriormente, que conecta “tudo a tudo” e estabelece relações entre ciência, técnica e arte essencialmente diversas do que era comum até o seu aparecimento. Para ele, por todas as implicações e proposições que o numérico ocasiona, torna-se impensável não colocá-lo no cerne das discussões contemporâneas da arte (COUCHOT, 2003, p. 19-20).

Ora, na verdade, nunca em toda a história houve uma dissociação real entre os domínios da arte e os da técni-

ca (MACHADO, 1996, p. 11). Para cada época, há “um fundo comum de sensações e de atividades que servem igualmente de base a todas as formas específicas da atividade humana” (FRANCASTEL, *apud* COUCHOT, 2003, p. 16). A essa influência não escapa o artista. Na produção e até mesmo na concepção das obras de arte, as técnicas e seus princípios fundantes constantemente se fizeram presentes, em maior ou menor grau, mais ou menos explícitos. O que não significa que o surgimento de uma técnica necessariamente decreta a gênese de uma nova arte. Não se trata disso. Mas a evolução das técnicas gera fatores que permitem ao artista dar vazão as suas indagações e proposições estéticas com maior liberdade (COUCHOT, 2003, p. 19).

Observando-se o desenvolvimento desses “modos de fazer” humanos, identifica-se um interesse crescente pela automatização, de forma a alcançar uma certa autonomia no funcionamento desses processos e, por conseguinte, uma maior rapidez ou eficácia na realização de determinadas atividades. Assim aconteceu também no plano das técnicas figurativas. Inicialmente com a apresentação da perspectiva de projeção central por Alberti, que, por meio de regras geométricas, possibilitou aos pintores a reprodução de cenas e objetos reais e imaginários com ilusão de profundidade; chegando até a fotografia, que levou a representação da imagem realística ao nível do registro e da reprodução automáticos; e, a partir daí, passando às técnicas cinematográficas e televisivas de figuração, com a captação do movimento e com a concretização de técnicas que permitiram ao homem gerar, registrar e transmitir uma imagem instantânea e simultaneamente.

Até o momento em que o numérico, contaminando toda esfera das técnicas de figuração, e seu modo de socialização, coloca o sujeito doravante aparelhado para esta nova máquina – o computador – intimando-o a se redefinir uma vez mais, e a arte a se repensar (COUCHOT, 2003, p. 18)

Arlindo Machado coloca, em *Máquina e imaginário*, que, se para os gregos, não havia diferenciação entre

arte e técnica, e se toda a cultura ocidental foi perpassada por associações entre arte, técnica e ciência, também a arte do século XX continuou a relacionar-se com questões advindas dessas esferas do conhecimento. Segundo ele, “Cézanne e movimentos como o Impressionismo, o Construtivismo, o Serialismo, De Stijl, Bauhaus, a arte concreta, a música eletrônica, a Op Art e a arte cinética” se apresentavam em consonância com o patamar científico e tecnológico de suas épocas (MACHADO, 1996, p. 25).

Desse ponto em diante, eu poderia optar por continuar a discorrer sobre a arte na perspectiva da sua relação com a técnica e com as tecnologias. No entanto, prefiro um recorte que apresente, concomitantemente, a centralidade do corpo nas artes, o que, a meu ver, é mais interessante para a dimensão do projeto *Cibersinais*. Portanto, observemos o assunto a partir de outro prisma.

Sabe-se que desde as vanguardas estéticas do século XX, as transformações ocorridas no âmbito da arte vêm desembocando no deslocamento do papel do corpo, do artista e do público. Celso Favaretto afirma que a extrema importância das reflexões e experimentações vanguardistas foi justamente a de permitir a expansão do fazer artístico para além dos limites de um dito “sistema da arte”, as chamadas “belas artes”, questionando e esfacelando conceitos arraigados como os de “obra única” e gênio artístico. Para ele, a partir das propostas de ruptura das vanguardas, deu-se um “desrecale”, ou uma “desidealização” da arte, o que causou profundas mudanças na imagem do artista e de sua produção, além de gerar o reposicionamento do público em relação a esta, metamorfoseando meros espectadores em “participadores”, que não mais contemplavam, mas vivenciavam a obra (FAVARETTO, 1997).

À época, Hélio Oiticica afirmava que a arte buscava um “modo objetivo de participação”, diverso do que ele chamava de “contemplação transcendental”. Ao mesmo tempo em que confirmava o extenso leque de varia-

ções que essa nova relação espectador-obra possibilitava, Oiticica destacava dois tipos específicos de participação: uma “sensorial corporal” e outra “semântica”, ambas dando vazão a uma “participação fundamental, total, não-fracionada, [...] significativa”, isto é, a um envolvimento ativo por meio do qual o indivíduo era convidado a contemplar “os significados propostos” na “obra aberta” (OITICICA, 2006, p. 162-163).

Couchot, por sua vez, afirma que objetivo primordial das correntes participacionistas era “fazer o espectador participar na própria elaboração das obras de arte. Fazê-lo partilhar, assim, do tempo da criação”. Conforme o autor, uma das formas utilizadas para incitar essa participação e mesmo para colocar “o espectador no centro da obra” foi a instalação. Amplamente difundida entre várias tendências artísticas como a *pop art*, a arte conceitual e a arte cinética, a instalação insere na obra não somente o olhar contemplativo do espectador, mas seu “corpo inteiro”. Nesse contexto, muitos artistas já trabalhavam com o conceito de “retroação”, criando obras “sensíveis às diferentes solicitações, manipulações, operações, desencadeadas” por informações fornecidas pelo corpo do participante. Na opinião de Couchot, a partir dessa mudança de posicionamento, o artista deixou de ser o “relógio que se adianta em relação ao momento da comunidade cultural”, já que dividia com o espectador, mesmo que parcialmente, a autoria da obra (COUCHOT, 1997, p. 136-137).

No seguinte trecho do texto “*I’m for an art..*”, de Claes Oldenburg, percebe-se claramente a posição dos artistas da época em relação à participação, mas também a expressão de uma arte extremamente focada no corpo:

Sou a favor de uma arte que imite o humano, que seja cômica, se for necessário, ou violenta, ou o que for necessário. [...]

Sou a favor da arte que se veste e tira, como as calças, que se enche de furos, como as meias, que é comida como um pedaço de torta,

ou descartada, com total desdém, como merda. [...]

Sou a favor da arte que você senta em cima. Sou a favor da arte que você usa para cutucar o nariz, da arte em que você tropeça.

Sou a favor da arte vinda de um bolso, dos profundos canais do ouvido, do fio da navalha, dos cantos da boca, da arte enfiada nos olhos ou usada nos pulsos. [...]

Sou a favor de uma arte que seja penteada, que penda de cada orelha, seja posta nos lábios e sob os olhos, depilada das pernas, escovada dos dentes, que seja presa nas coxas, enfiada nos pés (OLDENBURG, 2006, p. 67-71)

Sobre esse segundo aspecto, Lúcia Santaella coloca que, a despeito do corpo sempre ter ocupado uma posição importante no meio artístico, foi exatamente na efervescente época das vanguardas que se deu o estabelecimento da experiência corporal como matéria-prima da arte. Conforme a pesquisadora, essa movimentação das manifestações artísticas em direção a profundas e intensas indagações sobre o corpo humano principiou-se “em Duchamp e continuou no *happening*, Fluxus e Acionismo dos anos 50 e 60”, chegando ao seu apogeu “na *body art* dos anos 70”. Nesse momento, o corpo do artista transmutava-se em obra de arte; ele tornava-se “ao mesmo tempo, sujeito e meio da expressão estética” (SANTAELLA, 2004, p. 65-69).

De acordo com Mário Costa, a *body art* era espaço de práticas corporais que seguiam duas linhas principais: uma tendência “*hard*”, representada por artistas como Gina Pane, Arnulf Rainer e Hermann Nitsch, que colocavam “em cena os cerimoniais sustentados pelas pulsões destrutivas ou auto-agressivas”, e outra “*soft*”, em que artistas como Vito Acconci, Urs Lüthi e Joan Jonas assumiam “comportamentos mais mórbidos e inócuos” (COSTA, 1997, p. 307). Para Costa, o “ciclo da *body art*” fez-se completo no instante em que os artistas transpuseram suas obras corpóreas para o vídeo:

nesta exploração tecnológica do corpo, nesta composição de corpo e vídeo, a “*body art*” tira a máscara e aparece a um tempo como lamento fúnebre sobre a carne que morre e como anúncio de toda uma época do corpo: o fim último da “*body*”, a sua meta inconsciente, é a espetacularização do corpo, a sua transferência

para novas mídias, a sua transformação em uma mera memória de máquina (COSTA, 1997, p. 307-308).

Santaella, assim como Costa, relata a crescente abordagem de assuntos ligados à corporeidade pela arte videográfica (mas não só por esta) ocorrida a partir dos anos de 1970. Citando Krauss, a autora define o vídeo como uma “arte do corpo” por excelência. Na opinião da mesma, na maioria das vezes o vídeo utiliza-se do corpo como “seu instrumento central”, inserindo-o, devido ao seu poder de *feedback* instantâneo, em um espaço intersticial, entre a câmera e o monitor-espelho. Aliás, voltando ao âmbito das instalações, conforme Santaella, as videoinstalações, que permearam as manifestações artísticas até as décadas de 1980 e 1990, deram ocasião a intercâmbios entre o corpo do espectador-participante e a corporeidade das imagens com as quais ele entrava em contato, numa verdadeira coreografia entre organismos biológicos e eletrônicos que acabava por dar forma às obras. (SANTAELLA, 2004, p. 70-72).

Arlindo Machado ressalta que a vídeo-arte não estava restrita às tecnologias videográficas como se poderia pensar. Outros suportes como “computadores, sintetizadores, hologramas e um número quase infinito de máquinas de efeitos sonoros e gráficos” também eram alvo de suas experimentações. Conforme esse autor, além disso, “foram os vídeos-artistas [...] que pela primeira vez introduziram o computador no tratamento do sinal de vídeo, abrindo, com seus experimentos, um terreno que seria depois preenchido com as máquinas numéricas de efeitos” (MACHADO, 1996, p. 22).

Na verdade, no momento em que os artistas buscaram romper com as formas tradicionais de fazer arte, repensando conceitos, elegendo o próprio corpo como possível suporte e sujeito da obra, abrindo espaço para o uso de todo e qualquer material disponível (notadamente os fornecidos pela indústria) na criação artística, transgredindo regras, quer fossem relativas às técnicas quer ao espaço/modo de apresentação da obra ao espectador, surgiu uma

brecha perceptiva que possibilitou ao numérico se insinuar, desde os seus primórdios, como (bem mais que) uma ferramenta⁷ para a arte.

Já em meados da década de 1960, por exemplo, alguns artistas desenvolveram trabalhos estabelecendo uma “nova estética” baseada em modelos matemáticos e processos computacionais: a arte “permutacional” ou “combinatória”. Tendo em Abraham Moles um de seus maiores representantes, essa tendência estabelecia, segundo Couchot, “a criação de regras de conjuntos” fixas ou variáveis que são aplicadas a ideias ou objetos (imagéticos, sonoros, textuais) que geram “um repertório” e se conectam de forma estruturada (COUCHOT, 2003, p. 198-199). Júlio Plaza, a seu turno, a enunciava como uma arte fundamentada em conceitos de permutação poética ou plástica, definida “pela consciência do jogo e de suas regras para a exploração do ‘campo dos possíveis’” (PLAZA, 2000, p. 3).

A estética permutacional conduziu também as obras de artistas como Michael Noll, Georg Nees, Vera Molnar, Manfred Mohr (e seus “desenhos generativos”), além de Hervé Huitric e Monique Nahas (e suas serigrafias computadorizadas). A maior parte dos trabalhos artísticos dessa época trazia a marca das formas geométricas, característica que se estendeu até a década de 1980 e foi causada principalmente pelas limitações dos dispositivos informáticos, mas também pela influência das artes abstratas. Somente alguns artistas, como Charles Csuri e Leslie Mezei, manifestaram interesse pela concepção de obras figurativas (nas quais se nota a insistente presença da imagem humana), tarefa árdua naquele período em razão da incipiência das tecnologias computacionais no que se refere ao tratamento da imagem. Observa-se que a

⁷Norman T. White questiona o fato de alguns artistas se referirem ao computador como uma ferramenta: “o computador é muito mais do que uma ferramenta. Uma ferramenta é um aparelho projetado para desenvolver uma série de funções muito particulares. Por outro lado, a funcionalidade de um computador não tem fim. Seu escopo total não é – e jamais poderá ser – completamente entendido, mesmo por quem o projetou”. (DOMINGUES, 1997, p. 48).

semelhança primordial entre esses projetos artístico-tecnológicos estava na valorização muito maior da produção e do processo criativo que do resultado que destes pode advir (COUCHOT, 2003, p. 199-202).

Em seu ensaio *As imagens artísticas e a tecnociência*, Frank Popper diz que os artistas cinéticos da década de 1960 preocupavam-se em trabalhar essencialmente com “questões práticas como a luz, o movimento e a cor”, que eles não estavam cientes da força da influência das tecnologias nascentes nos processos sociais, por isso o foco de suas investigações estava somente nas mudanças que elas provocariam nas produções artísticas (POPPER, 1993, p. 201). Em seu relato, Popper conta que nos últimos anos de sessenta e início da década de 1970 as inquietações preponderantes desses artistas se baseavam em temas como o ambiente, a desmaterialização da obra, a exploração de múltiplas linguagens e a participação. Retomamos aqui as instalações já citadas. Segundo Popper, os apelos das instalações, traduzidos em ambientes multisensoriais, labirínticos, dinâmicos, audiovisuais, visavam uma associação “física e mental” do espectador à obra (POPPER, 1993, p. 202-203).

É importante ainda assinalar que desde os primeiros anos da década de 1970, alguns artistas ligados à *mail art* desejavam o estabelecimento de processos comunicativos em rede por meio dos “procedimentos instantâneos” e “suportes imateriais” das tecnologias telecomunicacionais. De acordo com Gilberto Prado, nesse momento a atenção também se voltava para a comunicação mediada e suas qualidades difusoras:

o desejo de instantaneidade, de transmissão em direto, as questões de ubiqüidade e de tempo real já estavam presentes [...]. Nessa época, se começa a estabelecer e desenvolver as bases de uma relação entre arte e telecomunicações, com artistas que criam e desenvolvem projetos de ordem global. Nesse período, experiências em arte e telecomunicações proliferaram, utilizando satélites, *SlowScan TV* [...], redes de computadores pessoais,

telefone, fax e outras formas de reprodução e de distribuição utilizando as telecomunicações e a eletrônica (PRADO, 1997, p. 1)

Mesmo antes da efetivação da *internet*, alguns desses artistas desenvolviam experiências com redes particulares, “efêmeras”, criadas especificamente para determinados eventos da área. Para isso, providenciavam a instalação de aparelhos de modem e computadores em diversos lugares do mundo, que, conectados, “se comunicavam entre si via telefone formando uma rede única e ‘dedicada’”. (PRADO, 1997, p. 2).

Na década de 1980, percebe-se no cenário artístico, juntamente com um polêmico “retorno à pintura, ao objeto”, a proliferação de outras tendências que relacionavam corpo e tecnologia, tais como as *autoperformances* fotográficas e os vídeos performativos (SANTAELLA, 2004, p. 72). Entre 1980 e 1990, fortalece-se gradativamente entre os artistas uma ânsia por experimentações que associassem o humano com as novas tecnologias. Com o aprimoramento da computação gráfica, possibilitando a modelização de objetos em três dimensões (COUCHOT, 2003, p. 205), o desenvolvimento da realidade virtual, a consolidação da *internet*, o aperfeiçoamento e a criação de novos dispositivos, entre outros avanços, dirige-se o pensamento da arte para a percepção do corpo em seu cotidiano urbano, em sua convivência com uma quantidade cada vez maior de tecnologias. Vários eventos artísticos foram organizados no intento de discutir essa realidade. Segundo Popper, na exposição *Electra*, de 1983, artistas já propunham aos visitantes interações com obras/instalações que envolviam holografia, vídeo, infografia, transmissões via satélite, esculturas cibernéticas, raios *lasers* ou infravermelhos, efeitos sonoros, imagens numéricas, interfaces manipuláveis e redes telemáticas, possibilitando a percepção de objetos imateriais, a vivência de experiências sensoriais artificiais, participações retroativas e o contato com computadores, com pessoas que estavam em outros lugares do mundo e com um sem número de equi-

pamentos, fios e materiais sintéticos (POPPER, 1993, p. 204-206).

Couchot faz uma interessante narração de diversas instalações propostas por artistas na década de 1990, em seu livro “A tecnologia na arte..”.; trabalhos interativos, de “reencontro”, segundo as palavras do autor. Na obra *Plantes en croissance interactive* (1993) de Christa Sommerer e Laurent Mignonneau, por exemplo, plantas reais são dispostas à frente de uma tela de projeção. O contato do visitante com esses organismos vivos desencadeia o crescimento de outras plantas – imateriais, numéricas – na tela. A harmonia desse processo pode ser quebrada, no entanto: a aproximação do interagente a um cacto leva à destruição do jardim virtual construído. Mas isso somente até que ele decida interagir com outra planta, renovando o ciclo de vida imaginário. Outra obra descrita por Couchot e que considero importante citar é *I/Eye* (1993), de Bill Spinhoven. Nela, o interagente entra em contato com um olho virtual de inquietante realismo, desenvolvido a partir da numerização de uma imagem videográfica. O olho permanece fechado caso não haja nenhum visitante no ambiente. A presença humana, ao contrário, faz com que o olho se abra, entrando num processo de “observação” do movimento do interagente. Assim, dá-se uma simulação em que o deslocamento do interator passa a ser seguido pela íris do olho numérico (COUCHOT, 2003, p. 236-237).

»| Um corpo específico, avatar-espelho, é, então, ambientado na www; residente/existente neste lugar outro – ainda não totalmente desbravado pelo puramente biológico, espaço labiríntico; um ser numérico em um sítio da rede mundial de computadores a mercê do *alter*. O fruto do contato: as marcas da subjetividade alheia em um e no outro alteradas pelo simbólico da linguagem de programação. |»

Dessa união com a tecnociência, advêm propostas artísticas numa escala interminável de variações, baseadas em telepresença, hipermídia, realidade virtual, realidade virtual aumentada, computação gráfica, redes,

robótica, “mídias úmidas”, genética, vida artificial, autopoiesis etc.: a todas elas entrelaça-se o corpo. Para Santaella, mesmo que não o esteja “tematizando”, qualquer proposição artística que utiliza as redes o “problematiza”, potencializa sua “capacidade expressiva que se faz acompanhar pela transformação da sua organização natural” (SANTAELLA, 2004, p. 77). Por intermédio de tais experiências, o organismo sofre mutações. Híbrido, alarga virtualmente suas dimensões através de processos mentais, passeia entre realidade e simulação, estende-se por meio das interfaces, mergulhando em ambientes onde experimenta vivências mediadas, intra e extracorpóreas, “de todas as partes do mundo e do universo, o infinitamente pequeno e o infinitamente grande, os tempos e espaços infinitamente imensos das estrelas e os infinitamente mínimos dos átomos” (PALUMBO, 2000 *apud* SANTAELLA, 2004, p. 80).

Diana Domingues, por exemplo, nos coloca diante de antigos e novos rituais nos ambientes imersivos da realidade virtual. Para ela, as instalações são obras que se apropriam do espaço em seu aspecto estético a partir de dinâmicas comunicacionais que “expandem os limites do corpo” ao estabelecerem conexões com sistemas artificiais. Em algumas de suas obras, ela propõe um retorno a “formas de comunicação próximas a rituais tribais e religiosos e suas lógicas de participação e pensamentos mágicos”, ela oferece vivências que exploram a interação do corpo com as tecnologias e com o espaço. Um corpo cercado, invadido pelas interfaces, ao mesmo tempo em que as invade, transmitindo suas escolhas, suas intenções, de modo a obter alguma resposta das “forças invisíveis” desse “cosmos” numérico. Em *TRANS-E: my body, my blood* (1997), a artista propõe “um ritual interativo onde o corpo (e seu sangue) é portador de energia transformadora gerando imagens e sons por seus deslocamentos”. Fazendo uso de sensores e de uma rede neural artificial, Diana Domingues construiu uma “caverna” onde a presença humana, a temperatura do corpo e seus movimentos são convertidos em sinais digitais enviados

a um sistema “auto-organizativo”, que, entendendo-os, responde com “imagens de fenômenos naturais, de objetos plenos de significação simbólica, de animais”. Nessa obra, projeções de inscrições rupestres, uma bacia contendo sangue, sons de tambor e batimentos cardíacos, pedras e efeitos luminosos constituem um ambiente mágico – sobre o qual o interagente pode interferir sem, entretanto, conseguir controlá-lo –, possibilitando a imersão em um ritual eletrônico e uma nova experiência de transe (DOMINGUES, 2006).

Já Eduardo Kac vem discutindo continuamente as barreiras entre o biológico e o tecnológico em suas obras. Após desenvolver trabalhos com robôs e telepresença como em *Ornitorrinco no Éden* (1994) e *Rara Avis* (1999), e implantar um *microship* no tornozelo em *Time Capsule* (1997), propostas inseridas na esfera do que ele mesmo denomina de “arte biotelemática”, esse artista aproximou-se da possibilidade de produzir obras vivas por meio dos conhecimentos da engenharia genética, a chamada “arte transgênica” (MACHADO, 2001, p. 76-86).

No começo ano 2000, Kac obteve o resultado do seu trabalho de arte transgênica *GFP Bunny*, que ele definiu como “uma nova forma de arte decorrente do uso de engenharia genética na transferência de genes naturais ou sintéticos para um organismo com o objetivo de criar seres vivos únicos” (KAC, 2002a, p. 36). Nessa data, ele segurou nas mãos sua obra: uma coelha albina transgênica, cuja característica incomum era a de emitir “uma luz verde brilhante” quando submetida às radiações da luz azul (KAC, 2002a, p. 37). A proposta bioartística de Kac consistiu exatamente na inserção de uma “seqüência genética responsável pela produção da proteína fluorescente verde” (retirada da água-viva *Aequorea Victoria* e sinteticamente aprimorada) ao genoma de um coelho, experiência de efeitos não mutagênicos, isto é, sem a produção de conseqüências negativas para o animal. Para o artista, as inquietações que nortearam o projeto incluíram, além da expansão do olhar artístico para no-

vas possibilidades, a vontade de oportunizar a discussão entre pesquisadores de diversas áreas do conhecimento e o público leigo acerca das questões ético-culturais trazidas pela engenharia genética, o contato do ser humano com espécimes transgênicas, a socialização da obra viva, a obtenção de uma postura respeitosa da sociedade em relação aos animais de origem transgênica e os debates sobre naturalidade e artificialidade, heterogeneidade e pureza, entre outros conceitos (KAC, 2002a, p. 36-42).

Victoria Vesna, por sua vez, explora o campo da simulação da figura humana, dos avatares. Em *Bodies© INCorporated*⁸ (1996), essa artista oferece aos internautas a participação em uma “estrutura corporativa simulada”, onde eles assumem a propriedade de corpos numéricos. Segundo Vesna, em um primeiro momento, o interator “é convidado a construir um corpo virtual constituído de partes, tecidos e sons pré-definidos, e a ser sócio da ampla comunidade dos possuidores-do-corpo” (KAC, 2002b, p. 6). O *site* é formado por três ambientes, onde os internautas podem navegar e interagir: a *LIMBO© INCorporated*, subsidiária que guarda informações sobre avatares abandonados pelos seus proprietários; a *NECROPOLIS© INCorporated*, empresa onde os possuidores podem escolher o modo como seus corpos virtuais deverão morrer; e a *SHOWPLACE!!!© INCorporated*, organização “onde os membros podem participar de debates, ver ou atuar nos corpos da semana, apostar nas ações dos mortos, ou entrar em sessões de *chat* que já estão ‘mortas’ ou que ainda estão ‘vivas’” (KAC, 2002b, p. 6-7). Conforme Eduardo Kac,

Victoria Vesna sabe que uma cultura obcecada pela boa forma e pelos corpos esculpidos encontra uma exata reflexão de si mesma nas incorporações digitais isoladas e calculadas, fornecidas pelo *site*. Espectadores costumam ficar emocionalmente apegados a seus avatares, o que levanta novos questionamentos sobre a identidade, os corpos virtuais, e a interação social no ciberespaço (KAC, 2002b, p. 7).

Apreciando-se as proposições desses artistas, analisando-se o percurso da arte nas últimas décadas, percebe-

⁸<http://bodiesinc.ucla.edu>

-se o quanto ela foi (e obviamente ainda é) afetada pelo advento do computador, das redes numéricas, das novas tecnologias em geral; sua ligação com o mundo, a sociedade, a técnica e a ciência passa por uma reorganização que ainda está longe de se definir ou completar. Não mais a arte baseada em suportes materiais, em fazeres manuais, analógicos. Não mais uma arte da representação, mas uma arte hibridizada, subjetividade e cálculo, homem e máquina, baseada na simulação. Roy Ascott coloca essa hibridização como um ponto fronteiro a partir do qual a arte da representação e suas inquietações foram dando espaço a “uma preocupação construtiva com as qualidades de emergência e aparição, com relações invisíveis e processos de vir-a-ser”, a um interesse cada vez maior pelo “nascimento da vida artificial, da conectividade universal e da emergência criativa” (ASCOTT, 1997, p. 338).

Desvanece-se o conceito de autor único e da centralização da obra na genialidade deste. Tomam parte da concepção desse fazer artístico, novos aliados: os cientistas, os programadores, os técnicos. Além disso, a obra mostra-se verdadeiramente aberta, não a “interpretações” apenas, pois ela se abre para a efetiva interferência do “antigo público que se torna agora um interagente”. Advém desse encontro da arte e da tecnociência, assim, o paradigma de uma “multi-autoria”, conseqüente de uma obra que não impõe mais ao outro a posição daquele que simplesmente assiste a um espetáculo, e que vai além até “das poéticas participacionistas dos anos 60”. A ideia de participação movimenta-se em direção à outra, de interação. Chega-se a uma arte interativa, onde “a contemplação é substituída pela relação” (DOMINGUES, 1997, p. 22-23). Já não olhamos o mundo da janela como antes fazíamos com a chamada arte clássica. Temos, sim, à nossa frente, uma porta aberta que nos permite entrar, interferir, impressionar, e, assim, construir novas realidades (ASCOTT, 1997, p. 339).

Não interessa mais produzir voltados para um mercado oficial. Os artistas ligados a centros avançados de pesquisa ou isoladamente assumem a ruptura com a arte do passado num cenário dominado

pela arte da participação, da interação, da comunicação planetária, colocando-se em novos circuitos não mais limitados à arte como objeto ou valor de culto, mas enfatizando, sobretudo, seu poder de comunicação. [...] Uma arte interativa que é basicamente comportamental e que não pode se encerrar em objetos acabados como numa escultura, pintura, fotografia ou outro suporte material, nem mesmo no cinema ou no vídeo em seus formatos habituais que impedem o diálogo transformador (DOMINGUES, 1997, p. 17-18).

Entre a ciência e a tecnologia, a arte coloca o ser humano diante das novas incógnitas do mundo, “do mágico e seu poder de encantamento, nos limites de delírios ou de pesadelos” (DOMINGUES, 2000, p. 3); seu domínio atualmente se encontra na dimensão do devir, nos caminhos do impreciso, do inconstante, do transitório. Para Ollivier Dyens, a *net* arte “propõe um trajeto”, um percurso exploratório que se estilhaça em várias direções, ir-repetível, já que “vem-a-ser” no tempo real da interação, “existindo na navegação de cada usuário”, fundando-se na aleatoriedade dos acessos e na imprevisibilidade de sua trajetória. Fazendo uso das tecnologias, a *net* arte leva-nos em direção ao coletivo, ao planetário, mas guia-nos também para a possível descoberta de infinitas trilhas do eu (DYENS, 2003, p. 266-267).

É por isso que a *Net* é nosso meio preferido para a arte; é por isso que o cânone da incerteza, da indeterminação, do infundável, da interatividade e da transitoriedade só pode ser realmente satisfeito dentro da *Net*. O espaço telemático é *Net*-dimensional; sem acima, sem abaixo, sem dentro, sem fora, em todos os lugares e em lugar nenhum, sem circunferência, sem centro. A *Net* é tanto vividamente real para os nossos sentidos como metafisicamente ausente do espaço clássico. Não existe superfície, somente profundidade. Mesmo suas interfaces e nós são holomáticos; estar dentro de ou em qualquer interface é estar potencialmente na presença virtual de todas as outras interfaces por toda a rede (ASCOTT, 1997, p. 338)

Com as novas tecnologias, com as redes telemáticas, a arte transfere seu foco de investigação para os processos, a atenção desloca-se dos objetos para os fluxos. Nesse sentido, não se pode encarar os trabalhos da *net* arte dentro de uma concepção tradicional de obra, como “objeto único dotado de uma presença física”. Inserido no

ciberespaço, o artista sugere ao interagente uma situação dialógica, “um quadro sensível onde alguma coisa pode ou não se produzir”, uma combinação de meios pela possibilidade da troca em tempo real, da realização coletiva, entre pessoas, interfaces e máquinas. “O artista é mais um potencializador de ações do que um produtor de arte-fatos” (PRADO, 1997, p. 3).

Cibersinais»

»| Para isso esse corpo vive, animado pelo fluxo dos programas: para ser tocado, percorrido, para ser sensibilizado, marcado. Qualquer pessoa pode acessá-lo – o corpo – na *internet*, através do endereço eletrônico ao qual foi associado, em algum lugar do ciberespaço. Ferramentas simples, interface amigável, permitem observá-lo e, ainda mais, selecioná-lo como suporte, tela de pintura, inteiro ou seccionado, para inscrever nele, como em uma “brincadeira de ligar os pontos”, a impressão desejada. Desenhar na não-pele do outro, portanto, pela simples existência da possibilidade, como se de repente se estabelecesse um pacto entre mim e aquele que deseja fazê-lo.

É dado ao usuário, por meio de uma função de *zoom*, perscrutar a pele desse corpo, ver de perto a simulação, essa superfície não natural, imaginada, que se (re)compõe sem cessar; e ele pode ser visto por inteiro, num ângulo de rotação de 360 graus, em sua simulação 3D. É permitido, também, “salvar”, com apenas um clique, a interferência criada – tatuagem, marca temporária –, guardá-la em um banco de dados e, desse armazém de *bytes* remoto, baixá-la em seu próprio computador, caso queira. Salvar, então, para gravar a marca que se deseja deixar; salvar para vê-la, depois, projetada nesse corpo-eu-avatar. |»

Informações sobre o projeto»

O projeto *Cibersinais* subdivide-se, como num jogo e suas fases, em 4 partes, pela necessidade de facilitar sua implementação e pelo leque de possibilidades que

encerra: corpo suporte, corpo e comunidade, corpo vivo I e corpo vivo II. O texto que agora lê lança, entretanto, apenas os fundamentos da primeira, fase que contempla os elementos básicos do projeto e que, por isso, configurou-se como a melhor opção de recorte do projeto abordado. Nessa primeira fase, será desenvolvido um protótipo, que apresentará alguns dos conceitos fundamentais do projeto.

Primeira Parte»Corpo Suporte»

A modelagem do corpo será efetuada respeitando as proporções reais, bem como algumas especificidades da estrutura corporal e da superfície. Para possibilitar a ação dos internautas, será disponibilizada uma barra de ferramentas simples, que permitirá a visualização do corpo simulado em 360 graus, a seleção do conjunto de sinais escolhido para o desenho, a visualização da interferência após sua finalização, a gravação da mesma no banco de intervenções e o *download* da imagem resultante (apenas da secção escolhida).

O cursor aparecerá na tela como um dedo apontado para o céu e dele verterá a suposta tinta que o interferente espalhará em linhas retas ou curvas, ligando os pontos no espaço corporal simulado. Os movimentos corporais passíveis de ocorrer deverão referir-se apenas aos dos membros (braços e pernas), para facilitar a visualização dos sinais. Expressões faciais não serão incluídas na simulação. A localização dos sinais será mapeada e estes simulados na imagem corporal tridimensional, como uma nuvem estelar evidenciada no tecido numérico ao qual pertence. As partes do corpo sinalizadas poderão ser selecionadas e vistas com mais proximidade por intermédio de ferramentas de *zoom* e seleção.

Os internautas poderão desenhar sobre o corpo inteiro ou selecionar partes predefinidas do mesmo, tendo, como em todas as fases do projeto, os sinais como pontos limítrofes do traçado delineado. Será dado ao interagente arquivar e expor o desenho que criou sobre o corpo virtual numa “galeria de intervenções”, no próprio *site* da obra.

Esse processo de gravação implicará no preenchimento de um cadastro simples, composto apenas por nome e *e-mail* do participante. Esses dados serão armazenados para posterior contato com o mesmo, na intenção de convidá-lo a participar das próximas fases.

Considerações Finais»

O texto que apresentei até aqui visou à fundamentação teórica da proposta artística *Cibersinais*. Desse modo, tomei emprestadas as falas alheias para explorar as discussões inicialmente implicadas pelo projeto: dos primeiros contatos do ser humano com a “máquina universal” ao processo exaustivo de modelagem numérica de objetos e do corpo humano; do relacionamento do homem com as suas criaturas maquímicas ao corpo híbrido (conectado, protético, simulado) dos dias atuais; do imaginário e da ritualística e suas possibilidades no contexto cibercultural às propostas de associação arte-tecnologia.

Cibersinais é uma metaforização de um desejo de virtualização ou, se posso dizer assim, de “imaterialização” do corpo pelo número, pela tecnologia digital. Não somente isso. *Cibersinais* sonha com um compartilhamento planetário de experiências corpóreas. Interferências como aquelas das tesouras ameaçadoras, e ao mesmo tempo instigantes, na *performance* de Yoko Ono. Mas essa ação conjunta diante, agora, de um corpo-obra inserido no novo contexto da mediação das interfaces numéricas, da hibridização com a tecnociência.

Essa desmaterialização não tenciona, no entanto, o total abandono do corpo, uma condenação à obsolescência e ao desuso; demonstra uma vontade de estendê-lo, de ampliar seu potencial sensorio por intermédio da virtualização, da difusão telemática, para a vivência de experiências ubíquas. Se possível fosse, em colagens *bits-células*.

Mesmo (ainda?) não sendo concretizável dessa maneira, a obra não se perde. O acoplamento aos sistemas computacionais, às redes, às interfaces, dá livre passagem ao imaginário, às metáforas, assim como a uma par-

ticipação ativa do corpo, às interações com máquinas e indivíduos interfaceados.

Proposta estabelecida, resta saber que respostas teremos. E que outras perguntas. E que outras possibilidades. E que outros desdobramentos.

Referências Bibliográficas

- ASCOTT, R. Cultivando o hipercórtex. Tradução de Flávia Saretta. In: DOMINGUES, D. (Org.). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997, p. 336-344.
- BARBOSA JÚNIOR, A. L. Arte da animação: técnica e estética através da história. 2. ed. São Paulo: SENAC, 2005.
- BECKER, B. O homem e a máquina. Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1964.
- BERGER, M. Tatuagem: a memória na pele. Disponível em: <http://www.mirelaberger.com.br/mirela/download/tatuagem_a_memoria_na_pele.pdf>. Acesso em: 14 de abr. 2008.
- CARVALHO, P. C. P. ; VELHO, L. (Ed.). Fotografia 3D. In: Colóquio Brasileiro de Matemática, 25., 2005, Rio de Janeiro. Publicações Matemáticas... Rio de Janeiro: IMPA, 2005.
- CASTELO FILHO, A. Modelagem geométrica: representação e manipulação de objetos geométricos utilizando o computador. [199-?]. Disponível em: <<http://gbdi.icmc.usp.br/documentacao/apostilas/cg/downloads/modelagem.pdf>>. Acesso em: 8 abr. 2008.
- COSTA, M. Corpo e Redes. Tradução de Dion Davi Macedo. In: DOMINGUES, D. (Org.). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997, p. 303-314.
- _____. O sublime tecnológico. Tradução de Dion Davi Macedo. São Paulo: Experimento, 1995.
- COUCHOT, E. A arte pode ainda ser um relógio que adianta?... Tradução de Gilse Boscato e Diana Domingues. In: DOMINGUES, D. (Org.). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997, p. 135-143.
- _____. A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual. Tradução de Sandra Rey. Porto Alegre: UFRGS, 2003.
- _____. Entre o transe e o algoritmo. In: Catálogo Trans-e: my body, my blood. Interactive installation of the Diana Domingues. Caxias do Sul: Lorigraf, 1997. Disponível em: <http://artecno.ucs.br/livros_textos/livros_textos_pub.htm#artigos>. Acesso em: 1 nov. 2007.
- COUTO, E. S. O homem satélite: estética e mutações do corpo na sociedade tecnológica. Ijuí: UNIJUÍ, 2000.
- DAVIS, E. Technosis: myth, magic and mysticism in the age of information. New York: Harmony Books, 1998 *apud* FRANCO, E.S. Perspectivas pós-humanas nas ciberartes. 2006. 246 f. Tese (Doutorado em Artes) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006. Disponível em: <http://poseca.incubadora.fapesp.br/portal/bdtd/2006/2006-do-franco_edgar.pdf>. Acesso em: 12 mar. 2008.

DETIENNE, M. Mito/rito. In: GIL, F. (Org.). Enciclopédia Einaudi. Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1987. v. 12. p. 58-74.

DOMINGUES, D. A humanização das tecnologias pela arte. In: _____ (Org.). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997. p. 15-30.

DOMINGUES, D. A vida com as interfaces da era pós-biológica: o animal e o humano. In: _____. (Org.). Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: UNESP, 2003. p. 95-114.

_____. Ciberarte: fronteiras complexas do sentir em ambientes de pesquisas artísticas e científicas. In: Brazilian Symposium on Computer Graphics and Image Processing – SIBGRAPI, 13th., 2000, Caxias do Sul. Catálogo Eletronic Art Exhibition. Caxias do Sul: Lorigraf, 2000. Disponível em: <http://artecno.ucs.br/livros_textos/livros_textos_pub.htm#artigos>. Acesso em: 8 set. 2007.

_____. Desafios da ciberarte: corpo acoplado e sentir ampliado. In: BARROS, A.; SANTAELLA, L. (Org.). Mídias e Artes: os desafios da arte no início do século XXI. São Paulo: Unimarco, 2002, p. 59-81.

_____. O humano reconfigurado na era das conexões. In: Reunión de Antropología del MERCOSUR, 6., 2005, Montevideu. Anais... Montevideu: Universidad de la Republica, 2005. CD-ROM. Disponível em: <http://artecno.ucs.br/livros_textos/textos_site_artecno/5_anais_evento/ram_montevideo_2005_port.rtf>. Acesso em: 1 nov. 2007

_____. Repensar o humano em conexões com lugares imaginários. Razón y Palabra, Mexico, n. 49, fev./mar. 2006. Disponível em: <<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/antiores/n49/bienal/Mesa%202/Repensar%20o%20humano%20em%20conex%F5es%20com%20lugares%20imagin%E1rios.pdf>>. Acesso em: 11 mar. 2007.

DYENS, O. A arte da rede. Tradução de Gilse Muratore e Diana Domingues. In: DOMINGUES, D. (Org.). Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: UNESP, 2003, p. 266-267.

FAVARETTO, C. Estética na era tecnológica. Revista Atrator Estranho, São Paulo, n. 27, p. 9-44, 1997. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/nucleos/filocom/ae27.html>>. Acesso em: 13 set. 2007.

FELINTO, E. A religião das máquinas: pressupostos metodológicos para uma investigação do imaginário da cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2005. Disponível em: <<http://www.comunica.unisinos.br/tics/textos/2003/GT12TB1.PDF>>. Acesso em: 12 mar. 2008.

FELINTO, E. A tecnoreligião e o sujeito pneumático no imaginário da cibercultura. Revista Alceu, Rio de Janeiro, v.6, n.12, p. 115-125, jan./jun. 2006. Disponível em: <http://publique.rdc.puc-rio.br/revistaalceu/media/alceu_n12_Felinto.pdf>. Acesso em: 12 mar. 2008.

FERNANDES, D. A divisão cartesiana entre o corpo, a máquina e a alma. *Revista Cientefico*, Salvador, v. 2, n. 3, jul./dez. 2003. Disponível em: <<http://www.cientefico.frb.br/Textos%20CienteFico%202003.2/PSI/Episteme/Descartes/As%20Paix%C3%B5es%20da%20Alma/A%20Divis%C3%A3o%20Cartesiana%20Entre%20O%20Corpo%20A%20M%C3%A1quina%20E%20A%20Alma%20E%20Seu%20Efeito%20Sobre%20O%20Pensamento%20Ocidental.pdf>>. Acesso em: 27 maio 2008.

FERREIRA, M. A. G. V.; PELLEGRINO, S. R. M. Modelagem 3D. In: KIRNER, C.; SISCOOTTO, R.; TORI, R. (Ed.). *Fundamentos e tecnologia de realidade virtual e aumentada*. Porto Alegre: SBC, 2006. cap. 4, p. 246-264. Disponível em: <http://www.ckirner.com/download/capitulos/Fundamentos_e_Tecnologia_de_Realidade_Virtual_e_Aumentada-v22-11-06.pdf>. Acesso em: 17 mar. 2008.

FLUSSER, V. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Hucitec, 1985.

FRANCO, E.S. *Perspectivas pós-humanas nas ciberartes*. 2006. 246 f. Tese (Doutorado em Artes) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006. Disponível em: <http://poseca.incubadora.fapesp.br/portal/bdtd/2006/2006-do-franco_edgar.pdf>. Acesso em: 12 mar. 2008.

GOMES, J.; VELHO, L. *Computação gráfica: imagem*. Rio de Janeiro: IMPA/SBM, 1994.

JOHNSON, S. *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Tradução de Maria Luiza Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

KAC, E. GFP Bunny: a coelhinha transgênica. *Revista Galáxia*, v. 2, n. 3, p. 35-58, 2002a. Disponível em: <<http://revcom.portcom.intercom.org.br/index.php/galaxia/article/view/1288/1058>>. Acesso em: 1 nov. 2007.

_____. *Novos Rumos na Arte Interativa*. In: LEÃO, L. (Ed.). *Interlab: Labirintos do Pensamento Contemporâneo*. São Paulo: Iluminuras, 2002b, p. 107-113. Disponível em: <<http://www.ekac.org/veredas.html>>. Acesso em: 15 set. 2007.

KEMENY, J. G. *Homem e computador*. Rio de Janeiro: Gráfica Lux, 1974.

KIM, J. H. *Cibernética, ciborgues e ciberespaço: notas sobre as origens da cibernética e sua reinvenção cultural*. *Horizontes antropológicos*, Porto Alegre, v. 10, n. 21, 2004. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-71832004000100009&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 08 de abr. 2008.

LEMOS, A., BodyNet e netcyborgs: sociabilidade e novas tecnologias na cultura contemporânea., *in* Rubim, Bentz, Pinto (orgs.), Comunicação e Sociabilidade nas Culturas Contemporâneas., Petrópolis, Vozes, 1999.

LIMA, R. *Software*, que gera modelos e imagens tridimensionais para simulações, foi desenvolvido pelo CenPRA, em Campinas. Canal Aberto Unicamp, Campinas, 8 maio 2006. Disponível em: <http://www.unicamp.br/unicamp/canal_aberto/clipping/maio2006/clipping060508_correiopop.html>. Acesso em: 15 set. 2007.

MACHADO, A. Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas. 2. ed. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1996.

_____. O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.

MCLUHAN, M. Os meios de comunicação como extensões do homem. Tradução Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2001.

MÈRIDIEU, F. Anjos, robôs e mundos virtuais: e o corpo carnal, o que vem a ser? Revista Galáxia, v. 2, n. 4, p. 103-11, 2002. Disponível em: <<http://revcom2.portcom.intercom.org.br/index.php/galaxia/article/view/1312>>. Acesso em: 2 abr. 2008.

MILONE, A. C. A astronomia no dia a dia. São José dos Campos: INPE, 2003. Disponível em: <<http://mtc-m13.sid.inpe.br/col/sid.inpe.br/jeferson/2003/08.14.14.33/doc/capitulo1.pdf>>. Acesso em: 18 de out. 2007.

NEDEL, L. Simulating virtual humans. In: Brazilian Symposium on Computer Graphics and Image Processing – SIBGRAPI, 11th., 1998, Rio de Janeiro. Proceedings... Rio de Janeiro: IMPA, 1998. Disponível em: <<http://www.inf.ufrgs.br/cg/publications/nedel/tutorial.pdf>>. Acesso em: 23 mar. 2008.

OITICICA, H. Esquema geral da nova objetividade In: FERREIRA, G.; COTRIM, C. (Org.). Escritos de artistas: anos 60/70. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006. p. 154-168.

OLDENBURG, C. Sou a favor de uma arte... In: FERREIRA, G.; COTRIM, C. (Org.). Escritos de artistas: anos 60/70. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006. p. 67-71.

OSÓRIO, A. B. O gênero da tatuagem: continuidades e novos usos relativos à prática na cidade do Rio de Janeiro. 2006. 253f. Tese (Doutorado em Antropologia) – UFRJ/IFCS/PPGSA, Rio de Janeiro. Disponível em: <http://teses.ufrj.br/IFCS_D/AndreaBarbosaOsorio.pdf>. Acesso em: 14 mar. 2008.

PALUMBO, M. L. New wombs. Electronic bodies and architectural disorders. Basel: Birkhäuser, 2000 *apud* SANTAELLA, L. Corpo e comunicação: sintoma da cultura. São Paulo: Paulus, 2004.

PEIRANO, M. G. S. A Análise Antropológica de Rituais. 2000. Republicado em: PEIRANO, M. G. S. (Org.). O Dito e o Feito. Ensaios

de Antropologia dos Rituais. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001. Disponível em: <<http://www.unb.br/ics/dan/Serie270empdf.pdf>>. Acesso em: 27 fev. 2008.

PÉREZ, A. L. A identidade à flor da pele: etnografia da prática da tatuagem na contemporaneidade. *Mana*, Rio de Janeiro, v. 12, n. 1, 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-93132006000100007&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 12 mar. 2008.

PINTO, M. T. Corpo, morte e sociedade: um ensaio sobre a forma e a razão de se esquarterar um inimigo. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, São Paulo, v. 21, p. 52-67, 1993. Disponível em: <http://www.maxwell.lambda.ele.puc-rio.br/cgi-bin/PRG_0599.EXE/9392_4.PDF?NrOcoSis=28992&CdLinPrg=pt>. Acesso em: 14 mar. 2008.

PLAZA, J. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. In: *Brazilian Symposium on Computer Graphics and Image Processing – SIBGRAPI, 13th., 2000, Caxias do Sul. Catálogo Eletronic Art Exhibition*. Caxias do Sul: Lorigraf, 2000. Disponível em: <http://artecno.ucs.br/livros_textos/livros_textos_pub.htm#artigos>. Acesso em: 8 set. 2007.

POPPER, F. As imagens artísticas e a tecnologia. Tradução de Ivana Bentes. In: PARENTE, André (Org.). *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993, p. 201-213.

PRADO, G. Dispositivos interativos: imagens em redes telemáticas. In: DOMINGUES, D. (Org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: UNESP, 1997, p. 295-302.

_____. Experimentações artísticas em redes telemáticas e web. [200-?] Disponível em: <<http://www.cap.eca.usp.br/wawrwt/version/textos/texto14.htm>>. Acesso em: 2 out. 2007.

ROKEBY, D. Espelhos transformadores. In: DOMINGUES, D. (Org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: UNESP, 1997, p. 67-69.

SANTAELLA, L. As artes do corpo biocibernético. In: DOMINGUES, D. (Org.). *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: UNESP, 2003, p. 65-94.

_____. *Corpo e comunicação: sintoma da cultura*. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. O homem e as máquinas. In: DOMINGUES, D. (Org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: UNESP, 1997, p. 33-44.

SANT'ANNA, A. R. de. O lado poético da ciência. *História, Ciências, Saúde – Manguinhos*, Rio de Janeiro, v. 13, 2006. Suplemento. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-59702006000500012&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 18 out. 2007.

SANTORO, Maria Teresa. Imagens do corpo: interfaces com a tecnologia. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 27., 2007, Porto Alegre. Anais... São Paulo: Intercom, 2004. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1904/17799>>. Acesso em: 26 set. 2007.

SILVA, J. C. A. Arte, rito e simbolismo. Disponível em: <[http://agata.ucg.br/formularios/ucg/mestrados/cienciasdareligiao/arquivos/ARTIGOS_ArteRitoSimbolismo_Avelino\(2\).pdf](http://agata.ucg.br/formularios/ucg/mestrados/cienciasdareligiao/arquivos/ARTIGOS_ArteRitoSimbolismo_Avelino(2).pdf)>. Acesso em: 28 de mar. 2008.

STELARC. Das estratégias psicológicas às ciberestratégias: a protética, a robótica e a existência remota. Tradução de Flávia Saretta. In: DOMINGUES, D. (Org.). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997, p. 52-62.

TEIXEIRA, D. P. Intensidades corporais e subjetividades contemporâneas: uma reflexão sobre o movimento da body modification. 2006. 148 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. Disponível em: <http://www.maxwell.lambda.ele.puc-rio.br/cgi-bin/db2www/PRG_0651.D2W/SHOW?Cont=9392:pt&Mat=&Sys=&Nr=&Fun=&CdLinPrg=pt>. Acesso em: 12 de mar. 2008.

TRINDADE, L. Misticismo e religiosidade no fim do século. Revista Atrator Estranho, São Paulo, n. 18, p. 36-41, 1995. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/nucleos/filocom/ae18.html>>. Acesso em: 13 set. 2007.

UGARTE, M. C. D. O corpo utilitário: da revolução industrial à revolução da informação. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL PROCESSO CIVILIZADOR, 9., 2005, Ponta Grossa. Anais... Ponta Grossa: CEFETPR, [2005?]. Disponível em: <http://www.pg.cefetpr.br/ppgep/Ebook/cd_Simposio/artigos/mesa_redonda/art5.pdf>. Acesso em: 12 mar. 2008.

VENETIANER, T. Desmistificando a computação gráfica. São Paulo: McGraw-Hill, 1988.

WHITE, N. T. A casa dos espelhos. In: DOMINGUES, D. (Org.). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997, p. 45-48.

WILSON, S. Ruído na linha: questões emergentes na arte baseada nas telecomunicações. In: DOMINGUES, D. (Org.). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997. p. 325-331.

gen-
ti-
lan-
dia.
com

“A vida deve ser vivida como jogo, jogando certos jogos, fazendo sacrifícios, cantando e dançando, e assim o homem poderá conquistar o favor dos deuses e defender-se de seus inimigos, triunfando no combate”.

(Platão)

gentilândia.com

João Vilnei de Oliveira Filho

Doutor em Arte e *Design* pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto – FBAUP, Mestre em Criação Artística Contemporânea pela Universidade de Aveiro (2009) e Bacharel em Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal do Ceará – UFC (2006). Artista visual e performer, integra ainda o Laboratório de Investigação em Corpo, Comunicação e Arte – LICCA/UFC, o Instituto de Investigação em *Design*, Media e Cultura – iD+ e o Instituto de Investigação em Arte, *Design* e Sociedade – i2ADS/FBAUP

INTRODUÇÃO

Quando entra na Universidade, a primeira informação que recebe o estudante diz respeito à única maneira de sair: escrevendo uma monografia. Como fazer um texto que desenvolvesse “uma reflexão teórica a partir de atividades de pesquisa, sua análise e procedimentos metodológicos, organizados de forma técnica adequada às normas de produção de um trabalho científico” quando todo o treinamento recebido até aquele momento era dirigido às 30 linhas das provas de redação para o vestibular? A resposta, normalmente a segunda informação que se adquire na academia, é a seguinte: calma, isso ainda demora...

O tempo passa, as cadeiras voam e a monografia chega. Sobre o que escrever? “Ah, faz sobre alguma coisa que você goste, que lhe dê tesão”. Ótimo, esse parece ser mesmo o momento certo para se escrever sobre algo que empolgue. Afinal, a Universidade, me parece, é, mais do que qualquer outro lugar, o espaço ideal para fortalecer antigos (os verdadeiros) e experimentar novos (e duradouros) amores.

O jogo, do totó ao *Pro-Evolution Soccer 5*, sempre foi uma das minhas paixões. Desde os campeonatos de futebol de botão da infância, quando eu jogava com Corinthians Paulista, mas, na narração, durante as partidas, quem realizava as jogadas eram os atletas do Alvinegro de PorongabussuI, até os intermináveis jogos eletrônicos, incompreensíveis e sem finalidade alguma para os meus pais. Quando comecei a procurar um tema que me parecesse realmente prazeroso, o jogo surgiu como um caminho realmente tentador a seguir.

Durante o tempo de faculdade, foram surgindo os outros temas que fariam parte desse texto. Em 2003, no Curso de Comunicação Social, um conjunto de alunos começou a desenvolver, com a paciência e a coordenação do professor Wellington Junior, o Projeto Balbucio, grupo que se propunha a estudar e experimentar Arte,

principalmente as relações desta com o corpo e a comunicação.

O Balbucio possibilitou a esse grupo de alunos conhecer as mais variadas formas de representação na qual a Arte Contemporânea se apresenta. Dentre elas, sempre tive predileção por aquelas que propunham ocupar o meio urbano para acontecerem, extrapolando as paredes dos museus, provocando e instigando os passantes. Na tentativa de refletir acerca dessas manifestações que permeiam as metrópoles, me pareceu muito importante que o presente trabalho também trouxesse à roda de temas discutidos o *sticker*, o *graffiti* e a pichação, ações realizadas, principalmente, em lugares públicos e que têm, dentre outros, o objetivo de responder criticamente à massificação da propaganda, tomando posse do espaço até agora destinado exclusivamente à última: a rua.

Então, como costurar, em um trabalho no Curso de Comunicação Social, temas como jogo, cidade e arte?

Dessa inquietação, surgiu, antes da monografia, o **gentilandia.com**. Desenvolvido como uma intervenção urbana na Gentilândia, o **gentilandia.com** foi elaborado dentro das atividades do Projeto Balbucio, como uma das ações que o coletivo desenvolveria no bairro durante o ano de 2007. O objetivo da ação era propor aos “usuários” (tanto as pessoas que moram ali quanto aquelas que a freqüentam pelos mais variados motivos), de modo especial àqueles mais atentos e dispostos, novas formas de se relacionar com a Gentilândia, por meio de um jogo que tivesse como tabuleiro¹ o próprio bairro, levando-os a terem contato com espaços e histórias dessa área da cidade que eles talvez desconhecessem.

A ideia, naquele momento, era transformar essa intervenção no meu trabalho de conclusão de curso. Quando, finalmente, consegui finalizar o projeto e apresentá-lo durante a abertura da *Casa da Santa*^{II}, outra dificuldade apareceu: como transformar o **gentilandia.com**, esse jogo urbano, de rua, que leva seus jogadores a andarem

1 “Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea”. (HUIZINGA, 2005, p. 13)

de um lado para o outro no bairro, desvendando enigmas e conhecendo histórias sobre a Gentilândia, em um texto monográfico?

Não me pareceu interessante simplesmente “contar” como seriam as fases e apresentar os referenciais teóricos que me levaram a optar por um caminho a outro. Muitos menos escrever uma monografia com um capítulo totalmente teórico, repleto de Huizinga e Caillois (autores, respectivamente, de *Homo Ludens* e *Os Jogos e os Homens*, obras que normalmente aparecem em trabalhos que têm o jogo como tema), outro histórico, com as entrevistas e pesquisas relacionadas ao bairro, e o último tratando, propriamente, do jogo. A tentativa, nesse trabalho, foi proporcionar ao seu leitor a possibilidade de jogar o **gentilandia.com** da poltrona de casa, conhecendo suas fases e algumas das histórias e temas que a intervenção pretende discutir.

É óbvio que uma transposição como essa tem exigências e perdas. O jogador da versão livro-jogo do **gentilandia.com** tem diminuído o número de caminhos e possibilidades de interação com o espaço físico (o bairro) e o ciberespaço (a página do jogo, na *web*). Por outro lado, esse mesmo jogador vê ampliadas as possibilidades de “finalizar” o jogo, justamente por serem menores as possibilidades dele “se perder” na Gentilândia – após cada enigma, há sempre opções de resposta. No jogo da rua, as possibilidades e os caminhos são infinitos.

O processo de escritura deste trabalho acabou por me mostrar que as duas versões do **gentilandia.com** são, na realidade, dois jogos distintos, com um mesmo pano de fundo e com regras bem parecidas: os dois usam histórias da Gentilândia e o jogador escolhe o caminho que prefere percorrer e os enigmas que consegue resolver para avançar. A diferença, me parece, é semelhante àquela entre o xadrez no computador e na mesa da praça. No computador, não existe a possibilidade de cair a bola de futebol da gurizada sobre o tabuleiro, desmanchando todo o jogo,

enquanto que no xadrez da pracinha essa possibilidade, e outras, são reais e constantes.

A linguagem do texto foge muitas vezes daquela costumeiramente usada na academia, principalmente nos encontros que acontecerão durante o jogo e nas incursões que a personagem da monografia faz pela *internet*. Essa foi uma maneira de trazer para o texto algumas das inúmeras possibilidades de encontro que a cidade propicia, que a rua proporciona, encontros que rendem conversas que normalmente não se enquadram no modelo ABNT.

A maneira de organização da monografia, além de permitir diferentes formas de leitura, foi uma tentativa de criar uma trama frouxa de relações, na qual se pudesse pular de uma linha, assunto, para outro, conforme a opção, mas sempre respeitando as regras estipuladas no início (essa característica mesmo é uma das regras desse jogo). A não observância completa na organização padrão de trabalhos monográficos não foi feita irresponsavelmente; pelo contrário, mostrou-se necessária, de forma a tornar o jogo mais organizado visualmente, mais interessante e com um maior número de possibilidades. O mesmo pode-se dizer da dupla paginação (a padrão, no alto e a direita, e a do jogo propriamente dito, as referências). Uma tentativa de dispor minhas leituras, as conversas com moradores no bairro, as pesquisas e as informações também recolhidas na mais pura sorte, em um bloco com, aparentemente, começo, meio e fim (nesse caso, com um começo, vários meios possíveis e um fim – finalidade, não final).

Esta monografia, que se apresenta propositalmente inconclusa e aberta, não tem apenas o objetivo de apresentar novas informações (ou não), fruto da pesquisa e reflexão do autor, mas solicita ao leitor que decida, por opção ou por capacidade, um caminho de leitura. Tal esquema associa-a, diretamente, ao *Livro* de Mallarmé⁶,

conforme trata Haroldo de Campos no seu *A arte no horizonte do provável*:

O que revela acentuar aqui, porém, é que o Livro de Mallarmé, ou bloc, como o poeta o denomina, refoge completamente à ideia usual de livro e incorpora a permutação e o movimento como agentes estruturais. (...) As folhas desse livro seriam cambiáveis, poderiam mudar de lugar e ser lidas de acordo com certos ordens de combinação determinadas pelo autor-operador (que de resto não se considera mais do que um leitor situado numa posição privilegiada, face à objetividade do livro que se anonimiza). (CAMPOS, 1977, p. 18).

Essas “ordens de combinação determinadas pelo autor-operador”, de que trata Haroldo de Campos, funcionam como regras no jogo que essa leitura propõe. Além dessa liberdade dirigida, regrada, é necessário que o leitor esteja participando consciente e livremente da leitura, não sendo esta uma ação obrigatória; que o ato de ler não apresente nenhum interesse material, ou seja, que, a partir dele, não se possa obter lucro; e que a leitura aconteça em um tempo e espaço definidos, de acordo com a tentativa de Huizinga de “resumir as características formais do jogo” (HUIZINGA, 2005, p. 16).

No gênero romance, um livro organizado de forma a possibilitar várias experiências de leitura e uso não é novidade. *O Jogo da Amarelinha*, no qual o leitor é informado, desde o início, que existem duas possibilidades de leitura, ficando ao seu critério escolher uma delas (CORTÁZAR, 2006, p. 5) é um exemplo desse modo de leitura. Outra experiência semelhante são os livros-jogos² que apresentam uma estrutura muito parecida com a da monografia e junto dos quais eu passei boa parte da minha adolescência, divertindo-me, principalmente.

A leitura completa da monografia implica seguir todos os caminhos, jogar todas as referências existentes. Sugiro ao leitor que, pelo menos na primeira vez

2 Histórias com várias possibilidades de leitura, em que o leitor/jogador escolhe o caminho que prefere seguir no jogo. Como exemplo pode ser citada a *Série Aventuras Fantásticas* da Editora Marques Saraiva, que publicou o primeiros livros-jogos no Brasil.

que for mergulhar no **gentilandia.com**, tente atingir o objetivo de chegar à conclusão, seguindo estritamente as regras do jogo. Após fazê-lo, o que deverá implicar certo tempo, por não ser o alcance desse objetivo uma certeza já nas primeiras tentativas, aí sim, se for da curiosidade do jogador, as outras referências não jogadas poderão ser acessadas.

Espero que a leitura desse trabalho seja, além de fonte de informação sobre a história da Gentilândia, esse bairro tão particular da cidade de Fortaleza, uma “atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento”. (CAILLOIS, 1990, p. 26). Bom jogo.

MAPA

ITENS RECOLHIDOS



MANUAL DE INSTRUÇÕES

Objetivo

Chegar ao final de pelo menos uma das fases e, dessa forma, acessar a Conclusão da monografia.

Componentes

- 1 moeda.
- 1 lápis com borracha.
- 1 monografia.
- 1 CD de áudio.III

Seções da monografia

Capa, Folha de Rosto, Folha de Aprovação, Dedicatória, Agradecimentos, Epígrafe, Resumo e Sumário: elementos pré-textuais mais comuns em um trabalho acadêmico. Não têm interesse relevante para o jogo.

Introdução: Trata do processo de surgimento do jogo e de algumas das suas características principais.

Folha de Aventuras: Espaço destinado aos registros referentes aos caminhos percorridos durante o **gentilândia.com**. Existem vários percursos a serem explorados, havendo a possibilidade de o jogador precisar realizar mais de uma tentativa para concluir o jogo. Fazendo anotações e desenhando um mapa enquanto explora, as futuras aventuras poderão avançar mais rapidamente na direção de áreas ainda inexploradas.

Manual de instruções: Texto com as principais informações e regras³ básicas para um início satisfatório do jogo. Vire a Página: Página inicial do jogo.

Conclusão: Parte final, e não o fim, do **gentilândia.com**. Deve ser acessada somente quando o jogo permitir.

Bibliografia: Fontes empregadas na escritura do texto. Pode ser utilizado como informação extra ao jogador,

3 “...estas regras são um fator muito importante para o conceito de jogo. Todo jogo tem suas regras. São estas regras que determinam aquilo que ‘vale’ dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão”. (HUIZINGA, 2005, p. 14)

mas, recomenda-se, deve ser acessada apenas quando informado durante o jogo.

História

O jogador tem em mãos a oportunidade de viajar por várias histórias ocorridas no bairroIV da Gentilândia, na sua maioria acontecidas em 1956. Esse ano, e os acontecimentos apresentados no **gentilandia.com**, são o ponto de partida para discutir temas que constituem a essência desse espaço único da cidade e que interferem fortemente na vida do bairro: o esporte, a religiosidade, a boêmia e a educação.

Organização

O jogo é dividido em referências numeradas de **1** a **64**. Impreterivelmente, a leitura deve ser iniciada a partir da primeira referência. As demais serão lidas de acordo com as opções que surgirem no decorrer do jogo.

Desde o início, é possível perceber que as referências lidas em ordem numérica não fazem sentido nenhum. Por isso, é essencial que sejam lidas apenas aquelas indicadas, pois ler outras somente causará confusão, além de possivelmente diminuir a emoção do jogo⁴.

Sorte

Em vários momentos, o jogador deverá apelar para a sorte a fim de prosseguir no jogo. Os detalhes acerca dessas situações são dados nas próprias referências. O jogador, quando lhe for informado que deverá testar sua sorte, deverá proceder da seguinte maneira: jogue a moeda para o alto; se o resultado for **cara**, ele teve sorte e o resultado

4 “O jogador que desrespeita ou ignora as regras é um ‘desmancha-prazeres’”. (HUIZINGA, 2005, p. 14).

foi favorável; caso contrário, ele não teve sorte e sofrerá as conseqüências.

CDV

O CD que acompanha esse jogo não deve ser acessado até que seja solicitado.

Término do jogo

Quando conseguir chegar ao fim de uma das fases, ao jogador será autorizado o acesso à CONCLUSÃO da monografia, independente dele haver jogado ou não qualquer uma das outras fases.

Notas Finais

Não estão aqui, no começo do jogo, todas as regras para aproveitá-lo ao máximo. À medida em que for se defrontando com situações que exijam uma explicação mais detalhada com relação ao procedimento operacional, o jogador será instruído a procurar determinadas referências que descrevam as regras apropriadas. Essa medida foi tomada a fim de permitir que o jogo comece com o mínimo de preparação prévia possível.

Início

Na aventura que está prestes a começar, você é uma pessoa aparentemente comum que resolve, em um fim de tarde como outro qualquer, cortar caminho, a pé, pela Gentilândia, enquanto está voltando para casa...

Bom jogo.

VIRE A PÁGINA

1

Começa por volta de 17:30 a mudança na rua. E é muito fácil perceber quando ela tem início: junto com os meninos que estão saindo, aos gritos, da escola, os primeiros ônibus começam a trafegar completamente lotados, carregando todo tipo de gente que deixa o trabalho/estágio/faculdade na esperança de chegar, são e salvos, em casa. Isso, lógico, sem levar em consideração toda poluição com a qual essa máquina infla nossos pulmões e ouvidos. Na tentativa de fugir, pelo menos por um dia, desse caos que Fortaleza tem se transformado, você resolve, ao sair do trabalho, seguir um caminho diferente daquele ao qual está habituado, cortando caminho pela Gentilândia.

Desde pequeno, você não fazia esse caminho a pé. E aquelas casas e ruas, que contam a história do bairro e da cidade, chamam, como sempre fizeram, sua atenção:

A rua conduz o flanador a um tempo desaparecido. Para ele, todas são íngremes. Conduzem para baixo, se não para as mães, para um passado que pode ser tanto mais enfeitiçante na medida em que não é o seu próprio, o particular. Contudo, este permanece sempre o tempo de uma infância. Mas por que o de sua vida vivida? No asfalto sobre o qual caminha, seus passos despertam uma surpreendente ressonância. O lampião a gás que resplandece sobre o calçamento projeta uma luz ambígua sobre esse fundo duplo. (BENJAMIN, 1989, p. 185-186)

Enquanto caminha entre os labirintos do bairro, vivendo junto a esse espaço parte da história dele, você acaba se perdendo na Gentilândia. Talvez as mudanças nas ruas tenham sido maiores do que você havia percebido, ou, o que lhe parece mais absurdo pensar, o próprio bairro tenha promovido sua confusão. Enfim, no momento isso é o que menos lhe preocupa. O importante, agora, é descobrir como chegar a uma das avenidas principais próximas e, de lá, conseguir chegar em casa.

Próximo a você, há um velhinho que, vigorosamente, se balança em sua barulhenta cadeira preguiçosa. Um pouco mais adiante, há um outro senhor, que aparenta ter

mais idade que o primeiro, limpando, vagarosamente, as lentes de seus óculos.

O que você faz?

Pede informação ao senhor da preguiçosa – vá para 3.

Pede ajuda ao senhor que limpa os óculos – vá para 7.

Procura sozinho, sem pedir ajuda a ninguém – vá para 2.

2

Alguns minutos de procura atenciosa permitem-lhe encontrar a Avenida 13 de Maio sem grandes problemas. Você estava menos perdido do que imaginava.

Vá para 8.

3

O senhor, que aproveitava o fim de tarde se balançando à sombra de um pé de árvore, recebe-lhe vestido com uma camisa azul e branca bem puída, onde se vê, no lado esquerdo, um grande G bordado.

— Com licença, senhor. Como eu faço pra chegar na Avenida 13 de Maio?

Ele explica com bastante paciência e falando bem devagar. Você agradece mas, antes de ir, não resistindo à curiosidade, pergunta a ele:

— Desculpe-me, amigo, mas, por favor, me mate uma curiosidade. Essa camisa que você está vestindo é de time de futebol?

Abrindo um sorriso, ele responde:

— Sim, foi uma das camisas que eu usei quando jogava no Gentilândia Atlético Clube, você conhece o Gentilândia?

— Não, não, nunca ouvi falar.

— Pois é, havia o time do Gentilândia que era alvi-anil, quando foi fundado. Ai veio um cara, o Quixadá, com a ideia de mudar as cores pra rubro-negro, como o Flamengo, pra ver se aumentava o tamanho da torcida. Tiveram que mexer nos estatutos do time, em tudo. Mas não deu em nada, não...

— Mas o senhor jogava nesse time, mesmo? Qual é o seu nome?

— Edílson de Carneiro, mas se chamar pelo nome ninguém conhece, não. Pode chamar Mandrake. Todo mundo aqui me conhece como Mandrake. Nós fomos campeões em 45, no tempo em que a bola era quadrada. Hahaha! No tempo em que a bola tinha pito. Chamava bola de pito. Acho que você não conhece nada desse tempo, não... Fomos campeões também em 56, mas aí eu não jogava mais, não... Mas era um tempo bom, rapaz! Pena que vocês hoje não possam mais viver assim desse jeito tranqüilo...

— O senhor tem razão... Enfim, muito obrigado pela informação. Boa tarde pro senhor.

— Boa tarde, meu filho.

Após despedir-se, você segue para a Avenida 13 de Maio. Vá para **8**.

4

Procurando não se importar muito com essas bolas coladas por toda parte no bairro, você segue seu caminho como se nada de mais interessante estivesse acontecendo a sua volta.

Sua aventura termina aqui.

5

Com uma rápida pesquisa na *internet*, você logo percebe que existe muita coisa pra ler sobre esses adesivos, mais conhecidos como *stickers*. Sobre eles, você quer saber:

Sua relação com a *internet* e com o mercado? – vá para **35**.

O que são? – vá para **9**.

A relação deles com outras manifestações artísticas de rua? – vá para **10**.

Quem cola e por que cola? – vá para **34**.

Só após acessar o *site* você começa a entender que o **gentilandia.com** é um jogo.

Um *click* sobre a imagem do *sticker* existente na página inicial do *site* leva você à página seguinte. Nela, há um mapa do bairro do Benfica, apresentando quatro marcações, cada uma delas é um *link* para uma das fases do jogo. Ao lado do mapa, sobre uma caixa de texto cinza, é explicado o significado do **gentilandia.com**:

“O **gentilandia.com** é uma intervenção urbana que disponibiliza aos transeuntes da Gentilândia, bairro da cidade de Fortaleza, a possibilidade de desenvolver uma nova relação com esse espaço. Com o jogo, o jogador tem a possibilidade de viajar por várias histórias do bairro, tendo o ano de 1956 como ponto de partida para as discussões dos temas aqui propostos e que constituem boa parte da essência desse espaço único da cidade: o esporte, a religiosidade, a boêmia e a educação.

Durante o **gentilandia.com**, o jogador terá a oportunidade de se perder nas ruas do bairro conduzido pelas quatro fases que constituem o jogo: solar, municipal, esquinas e remédios, que podem ser jogadas em qualquer ordem. Todas elas têm início no *site* do jogo. O acesso é feito clicando-se em um dos quatro pontos marcados no mapa. As fases são apresentadas com um pequeno texto seguido por um enigma, que conduzirá o jogador a um espaço da Gentilândia, onde ele receberá mais informações e enigmas, e dessa forma se desenvolverá o jogo.

A participação no **gentilandia.com** é completamente voluntária e não provocará nenhum ônus ao jogador.

Bom jogo.”

Você pode, a qualquer momento, voltar para essa referência e iniciar uma outra fase, inclusive quando a referência lida der a aventura por encerrada. Anote essa referência na sua folha de aventuras.

Que fase do **gentilandia.com** você deseja jogar?

solar - vá para 11.

municipal - vá para 12.

esquinas - vá para 13.

remédios - vá para 14



O **gentilandia.com** é uma intervenção urbana que disponibiliza aos transeuntes da Gentilândia, bairro da cidade de Fortaleza, a possibilidade de desenvolver uma nova relação com este espaço. Com o jogo, o jogador tem a possibilidade de viajar por várias histórias do bairro, tendo o ano de 1956 como ponto de partida para as discussões dos temas aqui propostos e que constituem boa parte da essência desse espaço único da cidade: o esporte, a religiosidade, a boêmia e a educação.

Durante o **gentilandia.com**, o jogador terá a oportunidade de se perder nas ruas do bairro conduzido pelas quatro fases que constituem o jogo: solar, municipal, esquinas e remédios, que podem ser jogadas em qualquer ordem. Todas elas têm início no site do jogo. O acesso é feito clicando-se em um dos quatro pontos marcados no mapa. As fases são apresentadas com um pequeno texto seguido por um enigma, que conduzirá o jogador à um espaço da Gentilândia, onde ele receberá mais informações e enigmas, e dessa forma se desenvolverá o jogo.

A participação no **gentilandia.com** é completamente voluntária e não provocará nenhum ônus ao jogador.

Bom jogo.



No início de 1956, a família Gentil colocou à venda seu solar localizado na esquina das Avenidas 13 de Maio e Visconde de Caupele (atual da Universidade). Mesmo já tendo adquirido o prédio da Faculdade de Direito, o então reitor da UFC, Professor Antônio Martins Filho, acreditou que seria interessante conseguir novos recursos junto ao Ministério da Educação para adquirir a referida propriedade para ser a sede da Reitoria da UFC.

Sem capítulo, nem tomo. Vários exemplares e uma edição. Seu número de chamada é 378.8131 M343h. Folheá-lo não ajuda muito. Leia somente 57 e 58."



solar

7

Preferindo pedir ajuda ao velhinho que limpa os óculos, você se aproxima e pergunta:

— Com licença, senhor. Boa tarde.

Abrindo o que deve ser a porta de casa, ele responde:

— Pois não, amigo. O que o senhor deseja?

— Bem, como que eu faço pra chegar na 13 de Maio?

— Ora! Mas isso é muito fácil!

Enquanto ele explica, você é capaz de ver que, dentro da casa do senhor, há muitas fotos antigas penduradas nas paredes. Quando ele termina de falar, você pergunta:

— Desculpe-me se eu parecer impertinente, mas..., como é mesmo o nome do senhor?

— José Moacir de Queiroz, mais conhecido como Dedé.

— Então, seu Dedé, o senhor mora há muito tempo aqui? Como era esse bairro há... 50, 60 anos atrás? Tinha muito mato, era arrumadinho? Como é que era?

— Sim, eu moro desde criança aqui. E não tinha nada de mato não! Era tudo construído aqui... Mas ou menos nessa época, tinham acabado de tirar o bonde e já tinha calçamento nas ruas todas aqui perto. A Universidade já tava se arrumando aí, onde era a casa do José Gentil... Lógico, eles tiveram que reformar, porque só era uma parte e eles tiveram que construir outra, com o mesmo padrão da antiga. Tempos depois, construíram ali, onde os alunos fazem ah..., ah... Se formam lá... Como é o nome daquilo ali...?

— A Concha Acústica?

— A Concha Acústica! Isso. Não tinha negócio de mato, não. Aqui sempre foi arrumadinho...

Despedindo-se, após perceber que, de certa forma, ofendera seu Dedé, você segue para a Avenida 13 de Maio. Vá para **8**.

8

Continuando seu caminho para casa, você começa a perceber que em boa parte da Avenida 13 de Maio, tanto naquelas paredes de propriedade da Universidade Fede-

ral do Ceará quanto nas paradas de ônibus, as caixas de telefone e o meio-fio estão repletos de uma espécie de lambe-lambe de formato circular, nas cores vermelho e preto e com um grande “G” estampado no centro.

Chegando mais perto de um deles, a inscrição que você encontra chama-lhe a atenção: **www.gentilandia.com**. Parece, obviamente, tratar-se de um *site* de *internet*. Mas o que aquilo quer dizer? Você:

Prefere não ligar para isso – volte para 4.

Pesquisa mais sobre esses adesivos – volte para 5.

Acessa o *site* – volte para 6.

9

Sticker é um tipo de intervenção gráfica urbana. Normalmente, uma mistura de ilustração e texto, feita em papel adesivo ou do tipo “lambe-lambe” (colado com grude^{VI}), que tem como proposta principal ser uma resposta à massificação da propaganda e do uso abusivo que esta faz do espaço urbano. Muros, terrenos baldios, paradas de ônibus, orelhões, colunas de viaduto; enfim, qualquer espaço urbano pode servir de suporte para os coladores espalharem sua produção artística⁵. Os artistas “produz(em) em espaço aberto sua galeria urbana, pois os espaços fechados dos museus e afins são quase sempre inacessíveis” (GITAHY, 1999, p. 18).

É difícil dizer quando a prática de colar adesivos teve início:

A origem do *sticker* é controversa, mas dá para dizer que o *sticker* é neto do tag, que por sua vez, é o pai do grafite. Tudo começou no

5 Uma das mais recentes experiências com *sticker* feitas na cidade de Fortaleza gerou uma matéria do Jornal OPOVO. “O poeta cearense Ricardo Alcântara colou em 250 pontos de ônibus de Fortaleza cartazes com doze poesias suas inéditas que abordam temas do cotidiano das pessoas, como vida e morte, dor e prazer. Com o projeto *Poesia no Ponto*, o poeta quer que as pessoas que esperam o transporte ou que passam apressados pelas ruas tenham a oportunidade de manter um contato repentino e fugaz com a poesia” (OPOVO, 27 de dezembro de 2006, p. 5)

início dos 70, quando nascia o *hip hop*, e Nova York era bombardeada por palavras e desenhos pintados em spray.

Nessa época, um garoto saturou a cidade com seu apelido, Taki 183. Provocou tanta curiosidade que sua entrevista à “The New York Times”, publicada em 71, foi tratada como um “mistério desvendado”. Não demorou muito a ser seguido: milhares de “tags”, ou assinatura, pipocaram em lugares públicos, numa disputa pela demarcação de território – como ainda acontece com a pichação.

Em meados dos 90, surge a figura criada por Shepard Fairey, que rapidamente se alastrou inspirando o que passou a ser chamado de *sticker*. (REVISTA DA FOLHA, 2004, p. 5)

A imagem que Shepard Fairey, considerado o pai do *sticker*, espalhou, primeiramente pelos EUA, depois por vários países da Europa e Ásia, trazia a inscrição *Obey Giant* (Obedeça ao Gigante) e a figura em alto contraste de um ícone norte-americano dos anos 90: o campeão de luta livre Andre *the Giant*.

Se você estiver satisfeito com as informações que recolheu até agora sobre *sticker*, vá para 45. Caso contrário, volte para 5 e visite outra referência da sua escolha.

10

A paisagem das grandes metrópoles, preenchida completamente por todo tipo de informação, comunica muito pouco para quem não está atento à beleza que surge dos painéis pintados nos muros. *Graffitis*⁶ e pichações disputam, com *outdoors*, placas de propaganda e todo tipo de publicidade, a atenção e o olhar dos transeuntes.

As paredes da cidade, desde a antiguidade (FUNARI, 1989, p. 28), são o espaço ideal para todo o tipo de mensagem, de xingamentos e poesias, como em Pompeia (GITAHY, 1999, p. 20), às palavras de ordem contra a ditadura no Brasil. É nesse espaço que se desenvolvem

6 “... a grafia adotada, – graffito – vêm do italiano, inscrição ou desenhos de épocas antigas, toscamente riscados a ponta ou a carvão, em rochas, paredes etc. *Graffiti* é o plural de *graffito*. No singular, é usada para significar a técnica (pedaço de pintura no muro em claro e escuro). No plural, refere-se aos desenhos (os *graffiti* do Palácio de Pisa)”. (GITAHY, 1999, p. 13)

duas manifestações artísticas urbanas: a pichação e o *graffiti*.

O “pixo”, muito mais do que um monte de rabiscos incompreensíveis, é uma forma de relação da comunidade com ela mesma e com o espaço urbano – mesmo que por meio de uma contravenção. No meio daqueles traços, a arte se mistura à necessidade de dizer ao mundo “eu existo, eu posso”. Ao mesmo tempo em que assume esse caráter de afirmação da existência, o pichador obriga, exige de um espaço da cidade – o muro da casa, a parede da loja, o *outdoor* – que ele possua uma nova constituição estética, sem perguntar se o dono do espaço gostou ou não do novo rabisco em sua propriedade. (FOLHA DE SÃO PAULO, 21 de janeiro de 2006, p. E 5).

Em 1975, aconteceu a primeira grande exposição de *graffiti*, no ArtistSpace, em Nova Iorque. (GITAHY, 1999, p. 36). Desde então, a presença de elementos da arte urbana em exposições, museus e galerias só aumenta.

A partir do momento que a arte urbana sai da rua e ganha os espaços convencionais da produção artística, mostra que essa produção passou pelo crivo de validação da obra como objeto artístico, e que já existe a preocupação de proteger em museus, verdadeiros “portos de salvação” (ARGAN, 1998, p. 87), uma parte dessa produção.

Se você estiver satisfeito com as informações que recolheu até agora sobre *sticker*, vá para 45. Caso contrário, volte para 5 e visite outra referência da sua escolha.

11

Aparentemente, a principal diferença da página que você acessou para as outras do *site* está no mapa. Na fase **solar**, a marcação com o *sticker* na Gentilândia é sobre o quarteirão onde está localizada a Reitoria da Universidade Federal do Ceará, exatamente na esquina entre a Avenida 13 de Maio e a Avenida da Universidade.

Na caixa cinza, está o seguinte texto:

“No início de 1956, a família Gentil colocou à venda seu solar localizado na esquina das avenidas 13 de Maio e Visconde de Cauípe (atual da Universidade). Mesmo já tendo adquirido o prédio da Faculdade de Direito, o então reitor da UFC, Professor Antônio Martins Filho, acreditou que seria interessante conseguir novos recursos junto ao Ministério da Educação para adquirir a referida propriedade para ser a sede da Reitoria da UFC”.

Seguido pela pista:

“Sem capítulo, nem tomo. Vários exemplares e uma edição.

Seu número de chamada é 378.8131 M343h.

Folheá-lo não ajuda muito. Leia somente 57 e 58”.

O enigma leva você a:

Ir até a Reitoria? – vá para **15**.

Consultar a lista telefônica? – vá para **16**.

Ir à Biblioteca do Centro de Humanidades? – vá para **17**.

12

Aparentemente, a principal diferença da página que você acessou para as outras do *site* está no mapa. Na fase **municipal**, a marcação com o *sticker* na Gentilândia é sobre o quarteirão compreendido entre as ruas Costa Sousa, Marechal Deodoro, Paulino Nogueira e a Avenida dos Expedicionários.

Na caixa cinza, está o seguinte texto:

“O Campeonato Cearense de 1956 tem os mesmos disputantes do ano anterior: Ferroviário, Ceará, Fortaleza, América, Calouros do Ar, Usina Ceará, Gentilândia e Nacional, com uma forma diferente de disputa. Seriam dois turnos com jogos de ida e volta e pontos corridos.

Foi um campeonato de rendas muito fracas, fruto das campanhas pífiyas dos clubes ditos grandes, que não con-

trataram jogadores à altura de suas tradições, deixando o torneio nas mãos do ‘bloco dos sem-renda’.

Durante todo o primeiro turno, o Gentilândia esteve na primeira posição, seguido pelo América”.

Seguido pela pista:

“Canto bom pra jogo.

O primeiro, entre um de Pernambuco e um do Ceará, teve um tal de Chinês como herói.

Tente não esquecer: a história continua na entrada principal”.

O enigma leva você a:

Ir à entrada principal da Reitoria? – vá para **18**.

Ir à entrada principal do Teatro Universitário? – vá para **19**.

Ir à entrada principal do Estádio Presidente Vargas? – vá para **20**.

13

Aparentemente, a principal diferença da página que você acessou para as outras do *site* está no mapa. Na fase **esquinas**, a marcação com o *sticker* na Gentilândia é sobre a esquina das ruas Padre Francisco Pinto e João Gentil.

Na caixa cinza, está o seguinte texto:

“Seu Joca, dono de uma mercearia, entrou para a história do bairro. Ali estava um grande comerciante, que primava pelo bom atendimento e seriedade no que fazia. Era ainda no tempo da caderneta. Era chegar, levar a mercadoria e deixar tudo anotado, acertando as contas no começo do mês.

Em frente à mercearia do seu Joca, havia o Bar do Beto, possivelmente um dos mais antigos da região.

7 “Bloco dos sem renda” é a forma pela qual Alberto Damasceno chama os times que tinham poucos torcedores, como Usina Ceará, Calouros do Ar, Nacional e Gentilândia, por exemplo. (DAMASCENO, [s.d], p. 174)

Francisco Ferreira Neto (O POVO, 03 de novembro de 2006, Guia Vida e Arte), o Seu Chagas, outro importante comerciante do bairro, chegou à Gentilândia, abriu seu estabelecimento em frente à mercearia de Seu Joca. No bar do Chaguinha, pode-se comer o que, pra muitos, é a melhor panelada da região.

Anos depois, Seu Chagas mudou o bar de lugar”.

Seguido pela pista:

“Não só os pratos fazem sucesso. Vá até o balcão e pergunte ao garçom sobre 1956”.

O enigma leva você a:

Abrir uma conta na mercearia do seu Joca? – vá para

21.

Visitar o bar do Chaguinha? – vá para 22.

Conhecer o Bar do Beto? – vá para 57.

14

Aparentemente, a principal diferença da página que você acessou para as outras do *site* está no mapa. Na fase **remédios**, a marcação com o *sticker* na Gentilândia é sobre a Igreja dos Remédios, localizada na Avenida da Universidade.

Na caixa cinza, está o seguinte texto:

“A invocação a Nossa Senhora é um sinal de devoção dos fiéis, que recorrem com confiança à virgem Santíssima em todas as suas aflições.

Nossa Senhora se apresenta de pé, com o Menino Jesus nu, sentado em seu braço esquerdo e a mão direita como para socorrer devotos. Está vestida com uma túnica, um manto que lhe envolve o corpo e um véu curto cobrindo parcialmente os seus cabelos”.

Seguido pela pista:

“Santa Liduina, devota da Santa de Todos os Remédios, pode lhe dar uma ajuda. Busque por ela como quem busca a solução dos problemas”.

O enigma leva você a:

Procurar a ajuda de Nossa Senhora dos Remédios? – vá para **24**.

Pedir auxílio a Nossa Senhora de Nazaré? – vá para **25**.

Implorar socorro à Nossa Senhora de Salette? – vá para **26**

15

A Reitoria da Universidade Federal do Ceará é um prédio enorme.

Por mais que você procure, nada de especial parece estar escondido por ali.

Sua aventura terminou.

16

Você abre a primeira lista telefônica que lhe chega às mãos na página 57. Ela corresponde à relação de logradouros da cidade de Fortaleza e vai da Rua Raimundo Magalhães, no Bairro Cristo Redentor, à Vila Rodrigues, no Jardim Guanabara.

Insatisfeito com o resultado da busca na primeira lista, você parte para a segunda e, assim, perde-se nessa procura que não lhe traz frutos.

Sua aventura termina aqui.

17

Quanto mais você pensa na solução do enigma, mais lhe parece claro que este número de chamada trata-se da numeração com a qual os livros são catalogados em bibliotecas. É com essa determinação que você se dirige à Biblioteca do Centro de Humanidades da UFC.

Ao chegar ao salão onde estão os livros, você se dá conta de sua pouca experiência em consultar a biblioteca. Você pode tentar pedir ajuda a algum funcionário que conversa encostado no balcão. **Teste sua sorte.** Jogue a moeda, se o resultado for **coroa**, vá para **37**. Se o resultado for **cara**, você teve sorte. Vá para **38**.

18

O Coronel José Gentil Alves de Carvalho nasceu em Sobral em 11 de setembro de 1867 e faleceu em 11 de março de 1941.

Em 1909, quando já vivia em Fortaleza, o Coronel adquiriu uma chácara na Avenida Visconde de Cauípe (como era antigamente chamada a Avenida da Universidade). Nesse lugar, ele ergueu, em 1918, o que viria a ser chamado de “A Casa da Família Gentil”, rodeada de vilas e ruas de vários estilos, praças e áreas verdes. Hoje, funciona nesse prédio a Reitoria da UFC e toda a região em volta dela é conhecida como Gentilândia.

Por mais que você procure, não há nada que se pareça com uma pista em nenhuma das entradas da Reitoria, a não ser alguns *stickers* colados aleatoriamente.

Sua aventura termina aqui.

19

Chegando à entrada do Teatro Universitário, você procura por alguma pista confirmando que você optou pelo caminho correto.

Para sua decepção, não há nada ali que nem de longe se pareça com uma pista. Sua aventura termina aqui.

20

Foi bem fácil encontrar o Estádio Presidente Vargas. Enquanto você sobe, decidido, o pequeno lance de escada em direção ao portão principal, um homem com cerca de 50 anos, visivelmente embriagado, se posta a sua frente e lhe encara de forma ameaçadora. Você:

Ignora o homem e continua subindo o lance de escada? – vá para **41**.

Puxa assunto com o homem? – vá para **42**.

Desconfia que ele seja um ladrão e resolve fugir? Vá para **43**.

21

A busca por Seu Joca levou você à esquina das ruas Padre Francisco Pinto e João Gentil. A uma senhora que atravessa seu caminho, você pergunta:

— Por favor..., a senhora sabe onde fica a Merceria do Seu Joca?

— Não, meu filho. Eu não sei onde é que é.

Você gagueja um pouco e tenta mais uma vez.

— Acho que Seu Joca é um homem muito antigo e conhecido aqui no bairro. A senhora tem certeza de que nunca ouviu falar dele?

Teste sua sorte. Jogue a moeda, se o resultado for **coroa**, vá para **36**. Se o resultado for **cara**, vá para **47**.

22

Acreditando que a pista pretende levá-lo a conhecer as outras iguarias do bar do Seu Chagas, você se dirige à esquina das ruas João Gentil e Padre Francisco Pinto.

Em qual momento do dia você prefere visitar Seu Chagas? Se você se decidir conhecer pela noite, vá para **49**. Caso dê preferência pela manhã, vá para **48**.

23

Após muito procurar, você encontra, no pé de um poste quase em frente ao estacionamento, o que procura. São dois *stickers*, colados um acima do outro. O primeiro deles é um daqueles que estão espalhados aos montes pelo bairro. Ao seu lado, o outro, bem menor, branco, de forma retangular e com um texto no centro dele. A pista para seguir adiante no jogo: “Você sobe ou desce a rua? Só não vai se perder, é uma quadra só”.

Você:

Sobe a rua – vá para **46**.

Desce a rua – vá para **52**.

24

Passando pelo portão de ferro que separa a Igreja dos Remédios da Avenida da Universidade, você descobre que não haverá missa hoje: o padre vai realizar confissões o resto da tarde. Isso, de certa forma, explica por que há tão poucas pessoas dentro da Paróquia e sua nave está,

toda ela, à meia luz. Para não atrapalhar o andamento dos trabalhos religiosos, você resolve investigar a área em frente à igreja.

Nesse espaço, há dois lugares que chamam sua atenção. Em qual deles você vai dar prosseguimento a sua busca?

A gruta de Lourdes – vá para **50**.

A imagem de Santa Liduina – vá para **51**.

25

Você acredita que a imagem de Nossa Senhora descrita na pista representa Nossa Senhora de Nazaré. É com essa convicção que você se dirige ao Montese para visitar sua Matriz de Nazaré.

Todo o ânimo que você tinha quando chegou à Igreja foi sumindo à medida em que percebe que por lá não há nenhuma pista. Você seguiu pelo caminho errado e sua aventura termina aqui.

26

A única informação interessante que você consegue na paróquia de Salete, na Bela Vista, é que ela já foi uma capela ligada à Igreja dos Remédios. Você não acha mais nenhum outro dado de relevância para o jogo. Sua aventura termina aqui.

27

Completamente convicto de haver acertado hora, local e dias da aula, você entra na sala com um grande e satisfeito sorriso no rosto. A porta range terrivelmente, fazendo com que alguns alunos e o professor olhem para você. Parece-lhe que a aula estava prestes a começar. Mesmo assim, você entra e senta-se em uma cadeira próxima à porta. No que o professor pergunta:

— E então? O senhor deseja alguma coisa?

— Bem, er... – é melhor ir logo direto ao ponto – professor, e em 1956?

A sua pergunta faz a aparente antipatia do professor sumir.

— Meus mais sinceros parabéns, nobre aventureiro. Conheça as dificuldades que você enfrentou para chegar

até aqui e isto só me obriga a ser bastante efusivo em minhas congratulações – o professor faz um sinal para que você se levante e se aproxime dele. Você, meu amigo, é o primeiro a conseguir chegar nessa etapa da fase, e merece uma salva de palmas! No que o professor, animadamente, começa a bater uma mão na outra, fazendo um barulho muito alto.

Alguns alunos, de maneira tímida, acompanham o professor, aparentemente sem entenderem muito bem o motivo das palmas.

— Eu posso lhe garantir que você teve êxito no desenvolvimento dessa fase. Um grande êxito, realmente. Por este motivo lhe ofereço um prêmio. Espere só um instante...

O professor volta a sua mesa, deixando-lhe sozinho em frente à turma, que acompanha atentamente a conversa de vocês dois.

— Aqui está, ele retorna, com um *sticker* nas mãos.

Você agradece e sai da sala enquanto pede desculpas à turma por ter invadido a sala e atrapalhado a aula.

Somente nos corredores da Universidade, você percebe que atrás do *sticker* há o seguinte texto: “Suba a escada até o primeiro andar do Bloco Administrativo do Centro de Humanidades 2. Bata duas vezes, e não mais, na primeira porta localizada no fim do corredor a sua direita. Não fale com ninguém até chegar lá. Leve apenas esse *sticker*”.

O que você faz:

Segue as instruções recebidas? – vá para **32**.

Prefere não se arriscar? – vá para **33**.

28

Primeiramente, você deve escolher em qual dos dias vai assistir à aula. Se na segunda-feira, vá para **39**. Caso prefira ir na terça-feira, vá para **40**.

29

Primeiramente, você deve escolher em qual dos dias vai assistir à aula. Se na segunda-feira, vá para **40**. Caso prefira ir na terça-feira, vá para **39**.

30

O “anjo de pernas tortas” só pode ser Garrincha. O carioca de Pau Grande, vilarejo próximo à Petrópolis, foi o maior ponta-direita da história do futebol mundial. Se ele viesse jogar aqui no P. V. e tivesse que escolher um portão para entrar no estádio, lhe parece óbvio que ele daria preferência pelo portão do lado direito.

De longe, você já começa a perceber que há algo estranho no muro em frente à entrada pelo lado direito, que fica colada à sede da Federação Cearense de Futebol. A parede está, ela inteira, coberta com aquelas folhas utilizadas na divulgação dos *shows* de forró, também chamado de “lambe-lambe”, onde é possível ler a matéria do jornal O POVO sobre o jogo Gentilândia e Ceará, de 16 de setembro de 1956. Jogo que deu o título de campeão do primeiro turno e, neste caso, de campeão cearense ao Gentilândia Atlético Clube, o único título de sua história:

SOUBE VENCER COMO LÍDER O GENTILÂNDIA – Depois de um primeiro tempo medíocre, o alvi-anil recuperou-se na etapa final e ganhou por 1x0 – Pipiu, o herói da tarde – Basileu, a grande figura.

O Gentilândia continuou como líder, contrariamente ao que muitos torcedores esperavam. Encerrando os seus compromissos, à tarde de ontem, no primeiro turno do campeonato de futebol da cidade, voltou a sair de campo ostentando os louros da vitória, mas dessa vez com um triunfo consagrador, pois que lhe deu o título de campeão do primeiro turno. Por 1x0 o Gentilândia impôs-se ao Ceará, goal de Pipiu, o herói, por tanto, da tarde.

O Gentilândia está melhorando o seu padrão técnico. Todavia, ainda não atingiu aquilo que o seu plantel pode dar. Ainda não armou o conjunto de uma maneira cem por cento. Mas vem jogando regularmente, o suficiente para vencer todos os seus adversários. E está comandando o pelotão dos concorrentes ao título, desde a rodada passada, quando quebrou a invencibilidade do América. É um líder, portanto, à altura (JORNAL O POVO, 16 de setembro de 1956)

Ao lado desse mural, há dois *stickers* como aqueles que você encontrou em frente ao P. V. No menor deles, lê-se, em caixa alta: “CONGRATULAÇÕES”.

Agora, você:

Volta para **6** e joga outra fase?

Caso já tenha jogado todas as outras fases ou prefira não jogá-las, vá para **56**. **Anote essa referência na sua folha de aventuras.** Em qualquer momento, você poderá acessá-la, independentemente da fase ou da situação em que esteja no jogo.

31

Enquanto seguia em direção ao portão localizado do lado esquerdo do estádio, uma animação sem precedentes percorreu seu corpo ao perceber que, bem próximo à entrada, há dois adesivos como aqueles que você encontrou há pouco. O texto no menor deles é muito simples: “Garrincha foi o maior ponta-direita do mundo”. E nada mais.

Sua aventura termina aqui.

32

Você segue à risca as informações recebidas. Bate na porta, entra na sala e apresenta o *sticker* à pessoa que lá trabalha. Ela verifica-o, balança a cabeça afirmativamente e lhe entrega um exemplar da Revista Entrevista, uma publicação desenvolvida pelos alunos do Curso de Comunicação Social (anote esse item em sua **folha de aventuras**).

Com um muito obrigado entre-dentes, você recebe a revista e sai da sala, sem dizer mais palavra nenhuma.

Agora, você:

Volta para **6** e joga outra fase?

Caso já tenha jogado todas as outras fases ou prefira não jogá-las, vá para **56**. **Anote essa referência na sua folha de aventuras.** Em qualquer momento, você poderá

acessá-la, independentemente da fase ou da situação em que esteja no jogo.

33

Você não se sente muito confortável em aceitar a sugestão escrita no verso do *sticker*.

Agora, se não o fez, volte a **6** e jogue outra fase. Caso prefira não jogar nenhuma ou já tenha jogado as outras três fases, sua aventura termina aqui.

34

Os “coladores” são, em maioria, profissionais e estudantes ligados às artes gráficas, que se utilizam de conceitos mercadológicos – criação de marcas, *slogans* e *layouts* – para, como eles mesmo dizem, “atacarem” o sistema⁸. De maneira semelhante aos movimentos da contracultura (não nos instrumentos utilizados que, com as novas tecnologias, foram ampliados, mas no objetivo), os “coladores” e seus adesivos também possuem “um certo modo de contestação, de enfrentamento diante da ordem vigente, de caráter radical e bastante estranho às formas mais tradicionais de oposição a esta mesma ordem dominante”. (PEREIRA, 1986, p. 20)

Outro argumento recorrente para a prática do *sticker* é o de que a intenção é chamar a atenção das pessoas para o espaço em que elas vivem. Despertar o olhar dos moradores da cidade para algo diferente de *outdoors* ou cartazes promocionais é a missão defendida por grupos de coladores como o Base V⁹ e o SHN¹⁰.

8 Entrevista com o historiador Eduardo Saretta. (REVISTA DA FOLHA, 2004, p. 6)

9 www.base-v.org

10 www.fotolog.net/shn. O SHN (sigla escolhida unicamente pela sua sonoridade) é um coletivo de artistas formado em Americana, a 130 km de São Paulo. Esse grupo tem como prática fazer grandes painéis com vários *stickers* do mesmo tipo.

Se você estiver satisfeito com as informações que recolheu até agora sobre *sticker*, vá para 45. Caso contrário, volte para 5 e visite outra referência da sua escolha.

35

Se fosse possível apontar um principal motivo para a força da onda dos *stickers*, ele seria, sem dúvida, a *internet*. A rede mundial de computadores é o espaço ideal para a divulgação de trabalhos e registro das atividades dos grupos de coladores, haja vista a enorme quantidade de *sites* sobre o tema, *blogs*¹¹, *fotologs*¹² e comunidades no *Orkut*¹³.

Além de “expor” seus adesivos, os coladores usam a rede para trocarem material. Dessa maneira, *stickers* criados por artistas no Brasil são colados não só nas ruas do país, mas em cidades do Japão ou dos Estados Unidos, por exemplo, ampliando o público que tem acesso a produção e proporcionando inúmeras possibilidades de interação entre culturas e realidades diferentes. Normalmente, o primeiro contato é feito pelos artistas por meio de seus *fotologs*. Depois, acontece a troca dos adesivos, seguida pela divulgação, mais uma vez via *net*, da colaagem do material.

A febre dos *stickers* foi tão forte em algumas cidades que já começaram a surgir as primeiras lojas de adesivo do país, como a Galeria de Adesivos, de Salvador, a Most

11 Um **weblog**, **blog** ou **blogue** é um página da *Web* cujas atualizações (chamadas *posts*) são organizadas cronologicamente (como um histórico ou diário). (Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Blog> Acesso em 2007)

12 Um **Flog** (também **Fotolog** ou **Fotoblog**) é um registo publicado na *Internet* com fotos colocadas em ordem cronológica, ou apenas inseridas pelo autor sem ordem, de forma parecida com um *Blog*. (Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Fotolog> Acesso em 2007)

13 “O *Orkut* foi uma rede social filiada ao Google, criada em 19 de Janeiro de 2004 com o objetivo de ajudar seus membros a criar novas amizades e manter relacionamentos. Seu nome é originado no projetista chefe, Orkut Büyükkökten, engenheiro turco do Google”. (Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Orkut> Acesso em 2007)

Urban Store/Art Gallery e a Choque Cultural, ambas de São Paulo. Nesses espaços, são vendidas gravuras de artistas que até então tinham a rua e a *internet* para divulgar seu trabalho.

É interessante ver como o *sticker*, uma manifestação urbana que se apresenta, dentre outras coisas, contrária à poluição visual feita pela propaganda nas cidades, se transforma em mercadoria para ser, de certa forma, reconhecido, avalizado. Guardando-se as devidas proporções, essa relação da arte urbana com o mercado é similar àquela tratada por Sanguinetti, quando este trata da subordinação das vanguardas artísticas aos museus:

No plano da estrutura, a vanguarda sempre se ergue contra a mercantilização estética, mas, decididamente, como descrevi, nela termina por mergulhar. Seu modo de resistir à pressão econômica é, de resto, comprometido pelo fato de que ela sempre se coloca, ao mesmo tempo, no ponto mais alto – este é o sentido oculto da palavra vanguarda – do regime comercial da estética contemporânea: reflete seus movimentos à medida que dela participa. Ao nível da superestrutura, a vanguarda acaba no museu que, no fim da história, como no pior conto de fadas, tranquilamente a devora. Não nos pode consolar saber que pode renascer de suas próprias cinzas, sob uma figura nova; renasce apenas para ser outra vez devorada. (SANGUINETI, 2000, p. 281)

Essa relação “promíscua” com o mercado não é exclusiva do *sticker*. Artistas do *graffiti* e da pichação como Daniel Medeiros, o Boleta, também começam a produzir obras para serem expostas em museus e espaços particulares:

Ex-office-boy, entregador de pão e metalúrgico, Boleta começou a pichar a palavra “vício” pela cidade (São Paulo) em 1990, e não parou mais. A partir de 2000, passou a ser convidado para pichar lojas, participar de trabalhos de publicidade e abandonou a fábrica. Há um ano, abriu sua própria galeria de arte, com três amigos, a Grafiteria, na Vila Madalena. Faz trabalhos para empresas como Nike, Puma e Coca-Cola e “decora” paredes domésticas. (REVISTA DA FOLHA, 2006, p. 11)¹⁴

14 A capa dessa edição é bem característica: “A moda entre os bacanas é contratar grafiteiros para decorar as paredes de casas, bares e restaurante”. (REVISTA DA FOLHA, 2006, Capa).

Se você estiver satisfeito com as informações que recolheu até agora sobre *sticker*, vá para 45. Caso contrário, volte para 5 e visite outra referência da sua escolha.

36

A senhora pensa um pouco e lhe responde:

— Não, não... Eu não consigo lembrar de ninguém com esse nome por aqui. E se despede.

Você ainda tenta descobrir alguma pista perguntando a um grupo de senhoras que conversam na calçada. Apesar de muito educadas, para sua tristeza, elas não têm nenhuma informação que lhe pode ser útil.

Sua aventura termina aqui.

37

Um funcionário baixinho, gordinho e levemente simpático se oferece para ajudá-lo. Você lhe mostra a referência, fazendo com que o sorriso que ele trazia no rosto se transformasse em morder de lábios:

— Olha, amigo, infelizmente a procura por esse livro tem sido bem grande ultimamente e o último exemplar da biblioteca acabou de ser alugado. Sinto muito não poder ajudá-lo.

Você se chateia profundamente e volta para casa. Sua aventura termina aqui.

38

Um funcionário baixinho, gordinho e levemente simpático, de nome Armando, se oferece para ajudá-lo. Você lhe mostra a referência, fazendo com que o sorriso que ele trazia no rosto se transformasse em morder de lábios:

— Mas já é a quinta pessoa que me pergunta isso. Só hoje, já é a quinta...

Enquanto o acompanha, você fica se perguntando quem são esses outros jogadores que chegaram aqui antes de você, que outras fases eles já jogaram, as dificuldades que enfrentaram e como as venceram.

Vencer, ganhar... Não lhe parece realmente possível ganhar um jogo quando não há adversários diretos, a não ser, pelo menos até agora, o próprio jogo:

A ideia de ganhar está estreitamente relacionada com o jogo. Todavia, para alguém ganhar é preciso que haja um parceiro ou adversário; no jogo solitário não se pode realmente ganhar, não é este o termo que pode ser usado quando o jogador atinge o objetivo desejado. (HUIZINGA, 2005, p. 57)

Impacientemente, Armando lhe aponta, no que parece ser a milésima vez, tamanha é a irritação que ele demonstra, a prateleira onde está o livro que você procura:

— Taí – Resmunga, ao mesmo tempo em que volta à bancada da Biblioteca.

Existem pelo menos 12 exemplares do livro que você procura – História Abreviada da UFC – do professor Antônio Martins Filho. Na página 57 de uma dessas edições, você encontra um *sticker*, do mesmo tipo que estão espalhados pelo bairro, dobrado em quatro partes. Antes de abri-lo, você deve ler o texto das páginas 57 e 58.

No início de 1956, quando as coisas já estavam se aclarando para a Universidade, chegou ao meu conhecimento que o solar da família Gentil, no Benfica, iria possivelmente ser alienado para um grupo que pretendia instalar ali um hospital.

Fiz uma vistoria no imóvel, dimensionando a área em que o prédio estava edificado e verificando a possibilidade da futura aquisição de outras propriedades adjacentes, quase todas também da família Gentil.

A despeito de já termos adquirido o prédio da faculdade de direito, seria interessante examinar a possibilidade de conseguir novos recursos junto ao Ministério da Educação e comprar a referida propriedade, para servir de sede para a Reitoria.

Dirigi-me ao Rio de Janeiro, onde pude contar com o apoio do Diretor de Orçamento do MEC, senhor Júlio Furquim Sambaquy, que se tornou um eficiente colaborador na obra de implantação e expansão da Universidade.

Informou o senhor Sambaquy que, especialmente para aquisição de imóveis, nada me seria possível conseguir. No entanto, o Ministério teria a oportunidade de conceder à nossa Universidade uma suplementação na ordem de Cr\$3.200.000,00 para Pessoal.

Recebida essa importância, dentro de aproximadamente 30 dias, poderíamos abrir um crédito especial para a aquisição do imóvel, fazendo o congelamento correspondente ao valor da aquisição.

De fato, para o Ministério, representava uma medida muito simpática a de se fazer economia de verbas destinadas a pessoal e aplicar o respectivo saldo em bens que iriam enriquecer o patrimônio da Universidade.

Ultimada a minha missão no Rio de Janeiro, tornei ao Ceará, na esperança de realizar a aquisição do Palacete José Gentil. Assim efetivamente aconteceu, depois de sucessivos entendimentos (sic) com o Senhor João Gentil, Diretor Presidente da Imobiliária José Gentil S.A.

A operação de compra e venda foi realizada pelo preço justo e certo de cinco milhões de cruzeiros, sendo que, concomitantemente, adquirimos diversos bens móveis, pela quantia de Cr\$500.000,00. O Senhor João Gentil foi de uma correção a toda prova, não permitindo que fossem retirados da casa até mesmo troféus e alguns objetos de adorno que, por equívoco, haviam sido mencionados na relação que me forneceu.

Confiei ao Secretário Geral da Universidade, Hesíodo de Queiroz Faço, a supervisão das adaptações indispensáveis ao prédio.

A inauguração da nova sede da Reitoria, no Palacete do Benfica, se deu no dia 25 de junho de 1956, às 16 horas, com a presença do Ministro Clóvis Salgado, titular da Pasta da Educação e Cultura. Foi um acontecimento marcante na história de nossa instituição, que, efetivamente, com apenas um ano de funcionamento, já estava representando motivo de orgulho para professores e alunos e, de um modo geral, para o próprio Estado do Ceará.

Fiquei muito satisfeito em observar o contentamento do Governador Paulo Sarasate, muito parcimonioso em fazer elogios de corpo presente. Sua manifestação de apoio foi gratificante e representou um estímulo para que prosseguíssemos nosso trabalho, em benefício da instituição que estava sendo implantada. (MARTINS, 1996, p. 57 e 58)

Após a leitura, você abre o *sticker* cuidadosamente. No verso dele, está a pista para a próxima etapa da fase. Ela diz o seguinte:

“Sem saber HORA, SALA e DIAS DA SEMANA, assista a uma aula no Centro de Humanidades 2 e pergunte ao professor pelo ano de 1956.

2 e 4, 0 e 9, 2 e 3”.

Diante do enigma, você procura, no Centro de Humanidades, uma aula que:

Comece às nove da manhã, na sala 23, às segundas e quartas? Volte para **27**.

Aconteça das 02:00 às 04:00 da tarde, na sala nove, às segundas e terças?

Volte para **28**.

Comece às nove da manhã, na sala 24, às segundas e terças? Volte para **29**.

Você tem a opção de levar consigo o *sticker* encontrado no interior do livro. Se o fizer, não deixe de fazer o registro em sua **folha de aventuras**.

39

Completamente convicto de haver acertado hora, local e dias da aula, você entra na sala com um grande e satisfeito sorriso no rosto. Sua animação diminui ao sentar e perceber que todos os alunos estão de cabeça baixa, enquanto a professora, com a voz um pouco alterada, lhes passa um sonoro sermão:

— Como os senhores, mais uma vez, não leram o texto que está na xérox desde o começo do semestre. Eu, mais uma vez, vejo a mim mesma obrigada a ler na sala de aula. Ok, vamos lá. Abram a apostila na página 155.

Enquanto no máximo 3 pessoas abrem as ditas apostilas, na verdade uma pilha de textos fotocopiados e encadernados, você levanta o braço para perguntar a professora sobre o ano de 1956. Atitude essa que ela parece não dar a mínima atenção.

— Vamos dar continuidade à discussão da aula passada sobre comportamento verbal, com o texto de hoje, que fala sobre comportamento controlado por regras:

Dizer que um comportamento é “controlado” por uma regra é dizer que está sobre o controle do estímulo regra, e que a regra é um certo tipo de estímulo discriminativo – um estímulo discriminativo verbal. Quando o meu pai me dizia, “você tem de estar em casa até as 6 horas para jantar”, essa era um regra que controlava o meu comportamento porque as conseqüências de chegar atrasado eram bem desagradáveis. A regra pode ser tanto escrita quanto falada. Uma placa de “não fume” dentro de um elevador é um estímulo discriminativo verbal, e a pessoa que afixou a placa é o falante porque parte do reforço por afixar a placa é o efeito sobre os que a lêem “ouvintes” (BAUM, 1999, p. 155).

Por mais que você tente chamar a atenção da professora, ela não desgruda os olhos do texto. Só agora você percebe que escolheu o caminho errado. Sua aventura termina aqui.

40

Completamente convicto de haver acertado hora, local e dias da aula, você entra na sala com um grande e satisfeito sorriso no rosto. Sua animação aumenta quando percebe que o professor e boa parte da turma estão em uma acalorada discussão sobre jogo. Mais especificamente, sobre futebol:

— Mas professor, só mesmo alguém com sérios problemas pra colocar o nome de “Stela” em um time de futebol! (THÉ, 2002, p. 7)

— O grande problema não é criar um time com esse nome. Estranho mesmo é “torcer” para a Stela. Vai Stela, vai!

Boa parte da turma ainda gargalhava quando o professor tomou a palavra:

— Pode realmente parecer estranho um time de futebol se chamar Stela Foot-ball Club. Mas a gente não pode esquecer que o futebol surgiu na Europa, e foram principalmente estudantes brasileiros, que estudavam no velho continente, que o trouxeram ao País. Foi justamente isso que aconteceu com o Stela. Não existem registros muito fiéis do ano, mas, por volta de 1913, fora marcada uma partida com o objetivo de criar um novo clube, a se realizar no antigo Campo do Passeio Público. Partida esta que envolveria os jogadores excedentes dos times que já movimentavam a pelota pelos campos da Capital, como o Rio Branco e o Tabajara. Após escolhidos os *players*, faltava decidir o nome da nova equipe. Então, como muitos dos jogadores estudavam no colégio Stela, na Suíça, foi escolhido o nome de Stela Foot-ball Club para a nova agremiação. (AZEVEDO, 2002, p. 17).

No mesmo instante em que o professor finaliza a explicação, você levanta o braço e pergunta:

— Professor, e em 1956?

Ele olha para você, como se não o tivesse entendido muito bem, e responde um pouco inseguro:

— Bem, em 1956, se eu não me engano, o Gentilândia foi campeão cearense... Sim, me lembrei, – agora um pouco mais confiante – ele foi o campeão, sim, e a

história do título de 56 é muito interessante. Pra falar a verdade, a história do Gentilândia Atlético Clube é toda cheia de momentos muito interessantes...(DAMASCENO, [s.d], p. 175)

O professor passa o restante da aula falando sobre a campanha do Gentilândia em 1956. E, por mais que você tente, nenhuma das informações dele parece lhe ajudar na continuação do jogo. Sua aventura termina aqui.

41

Pisando forte, você contorna o homem, que continua parado com o olhar perdido. Vá para a 44.

42

Encarando-o de frente, você pergunta se ele deseja alguma coisa. O homem responde, sentando-se nos degraus:

— Não sei se você sabe, mas esse estádio foi inaugurado em 1941...

— Ah não... Conversa de bêbado... – Você resmungo, na esperança do homem lhe ouvir e resolver ir embora. O que não acontece.

— Sim, meu chapa, esse estádio foi inaugurado em 1941, num amistoso com Ferroviário e *Tramways*. Você conhece o *Tramways*? É, eu também nunca nem vi, mas sei que é de Recife porque tem naquela placa lá – apontando para uma parede dentro do P. V. onde estão várias placas dispostas desordenadamente. 1941... É muito tempo. Você se lembra de 1941?

— Não, senhor – Você responde, enquanto se senta perto do homem.

— Eu também não sei muito sobre 41, meu chapa. Mas sei que o P. V. foi o primeiro estádio daqui com grama. Já pensou nisso? Aqui do lado, onde é a Escola Técnica, você sabe onde é a Escola Técnica? Inventaram essa história de CEFETÍ, CEFETÉ, mas o nome antigo mesmo é Escola Técnica. Então, onde hoje é a Escola Técnica tinha o Campo do Prado. E, esse campo, como todos os outros daqui, eram tudo de barro batido... (AZE-

VEDO, 2002, p. 59). Imagina o Robinho pedalando no barro, imagina!. Hahaha! Hum... É..., sobre 41, eu não sei mais de nada, não...

Quando o homem começa a se perder na fala, você vê um bom momento para levantar e tentar ir embora, até que ele balbucia algo que lhe chama a atenção e faz com que você sente novamente:

— De 41, meu chapa, sei nada mais, não. Mas, de 56, eu sei, sim...

— O senhor pode me contar alguma coisa sobre 56?

— Lógico! Eu sei tudo sobre 1956! Eu nasci em 1956!

Silêncio. Olhando mais atentamente para o rosto do homem, você percebe que ele já começava a roncar. De uma hora para outra, ele entrou em estado de sono profundo. Enquanto você se levanta para continuar sua busca, o homem cai para o lado e se aninha entre dois degraus. Vá para **44**.

43

Não estando muito certo das intenções daquele homem mal encarado, você resolve andar na direção oposta a dele. Alguns passos são suficientes para fazer com que você perceba que ele está lhe seguindo. Tudo o que você tem a fazer é correr o mais rápido que consegue. Sua aventura termina aqui.

44

Atrás do homem, você encontra o que procurava: no chão, bem em frente ao portão do P. V., estão colados dois *stickers*. O primeiro deles é um daqueles que você viu espalhados pelo bairro. Ao seu lado, o outro, bem menor, branco, de forma retangular e com apenas um texto em seu interior, que de tão pequeno lhe obriga a ficar de joelhos para lê-lo. Ele diz o seguinte:

“Além das fracas rendas, o início do campeonato de seleções e a visita de vários clubes de fora do estado foram motivo para a paralisação do Campeonato Cearense de 56 após o primeiro turno, vencido pelo Gentilândia. (AZEVEDO, 2002, p. 104) O segundo turno não acon-

teceu e o clube foi declarado campeão cearense daquele ano.

Para continuar, entre no estádio pelo mesmo portão que o ‘anjo de pernas tortas’¹⁵ entraria”.

Você se levanta e:

Vai até a entrada que fica no lado direito do P. V. – volte para 30.

Vai até a entrada que fica no lado esquerdo do P. V. – volte para 31.

45

Depois de ler sobre *sticker*, você opta por:

Não perder mais seu tempo com algo como adesivos – volte para 4.

Acessar o **gentilandia.com** – volte para 6.

46

Subindo a rua, o mais anormal que você vê são os milhares de *stickers* espalhados por toda a parte. Além deles, não há nada que lhe chame atenção. Sua aventura termina aqui.

47

A senhora pensa um pouco e lhe responde:

— Olha, eu pessoalmente não sei te dizer. Mas já que você disse aí que esse tal de Joca é pessoa antiga do bairro, talvez tenha alguma coisa ali pra te ajudar – Enquanto diz isso, ela aponta para um prédio azul nas proximidades.

Chegando mais perto, fica-lhe claro que o número 128 da Rua Padre Francisco Pinto é um bar. Em letras garrafais, sob o portão principal, lê-se “Bar do Marcão”. Ele abriga, em uma área perceptivelmente reformada há pouco tempo, o Memorial da Gentilândia, composto por 12 painéis que contam um pouco da história do bairro. Os registros vão desde o pioneirismo de Anita Gentil, a

15 “Um anjo de pernas tortas” foi a maneira que o poeta Vinícius de Moraes encontrou para chamar o craque Garrinha. (AUGUSTO, 2004, p. 162)

primeira mulher do estado a tirar carteira de motorista, à criação do Cine Benfica, surgido como teatro na década de 1920. (DIÁRIO DO NORDESTE, 16 de dezembro de 2006, p. 18)

Em meio ao deleite que esse espaço e essas informações lhe proporcionam, você encontra, em um dos painéis, a informação de que Seu Joca, o motivo de sua ida até ali, já falecera.

Sua aventura termina aqui.

48

A movimentação no bar do Seu Chagas começa bem cedo. Chegando lá às 9:30 da manhã, você encontra quatro senhores papeando animadamente:

— Chagas, eu disse pra ele que não tava na hora, mas ele não me ouviu, o que eu podia fazer?

— Pelo menos você disse. Isso já vale!

Descobrindo, por acidente, qual deles é Seu Chagas, você resolve se intrometer na conversa do grupo:

— Seu Chagas – eles olham para você – o senhor pode me dar uma água com gás?

Seu Chagas acena afirmativamente, se levanta para pegar a garrafa de água atrás do balcão e lhe oferece uma das cadeiras do bar para sentar. Você tenta continuar a conversa:

— Seu Chagas..., eu estou fazendo uma pesquisa sobre 1956. O que aconteceu por aqui, no bairro, em 1956?

Insira o CD que acompanha o gentilandia.com para ouvir a resposta de Seu Chagas e toda a conversa com o restante do grupo no bar^{vii}.

Além do tradicional bar do Chaguinha, a Gentilândia é recheada de outros bares que compõem um dos espaços boêmios mais vivos da cidade.

Agora, você:

Volta para **6** e joga outra fase?

Caso já tenha jogado todas as outras fases ou prefira não jogá-las, vá para **56**. **Anote essa referência na sua folha de aventuras.** Em qualquer momento, você poderá

acessá-la, independentemente da fase ou da situação em que esteja no jogo.

49

Na noite em que você vai, o bar do Chaguinha está fechado. A uma senhora que atravessa seu caminho, você pergunta:

— Por favor... A senhora sabe me dizer se o Bar do Chaguinha não vai abrir hoje?

— Não, meu filho. Ele só abre a noite na sexta e nos fins de semana. Hoje, ele não abre, não...

Triste com sua pouca sorte, você volta para casa e tenta esquecer essa história toda. Sua aventura termina aqui.

50

Aproximando-se da Gruta, você percebe que, incrustada nela, existe uma lasca da Gruta de Lourdes, em Portugal. Em um vão sob a pedra, está montado um pequeno presépio, com todas aquelas referências esperadas: de jumentinho a Rei Mago.

Olhando mais atentamente, você se dá conta que, perto da manjedoura, meio escondido pela palha, está um dos *stickers* do jogo. Ele parece que foi posto ali para não ser alcançado porque, por mais que você tente se esticar, não consegue passar nem perto dele. Apesar dessa frustração, uma coisa você tem certeza: está no caminho certo.

Agora, o que você faz:

Continua as buscas na imagem de Santa Liduina? – vá para **51**.

Caso já tenha feito isso ou prefira não fazê-lo, você resolve procurar por algo que possa lhe ajudar próximo ao estacionamento da igreja – volte para **23**.

51

Um anjo velando por uma mulher acamada. É dessa forma que a imagem de Santa Liduina está exposta na Igreja dos Remédios. Enquanto a observa mais atentamente, uma voz por trás de você pergunta:

— Você sabe quem foi ela? – Pergunta a simpática mulher, agora ao seu lado.

— Bem..., Santa Liduina, não é?

— Sim! Que é Santa Liduina é fácil saber porque tem esse cartaz enorme por trás dela. O que eu estou lhe perguntando é se você sabe quem foi essa santa. A história dela.

— Não, não sei a história dela. A senhora...

— Graça. Meu nome é Graça.

— A senhora pode me contar, dona Graça?

— Mas é claro. Deixe-me ver... Bem, pra começar, a imagem dela está aqui porque Liduina é uma santa muito querida entre os padres Lazaristas, que são os padres que tomam conta aqui da Igreja. Então, vou tentar resumir pra você... Ela nasceu em 1380, na Holanda, filha de uma família humilde e muito temente a Deus. Até os quinze anos, Liduina era uma criança como qualquer outra. Porém, durante o inverno, enquanto patinava com os amigos, um deles se chocou violentamente contra ela. Quase morta, Liduina foi desacreditada pelos médicos e colocada junto à família, em casa, para esperar a morte. Liduina, após o acidente, sofreu terrivelmente com dores e com outras doenças e complicações que surgiram. Com os anos, nem Liduina melhorava nem morria, o que seria uma forma de acabar com o sofrimento dela e da família inteira. Um dia em que sentia muita dor, chamaram para dar consolo à moça um padre... Como que era o nome do padre... Sim, lembrei, padre Pot, João Pot. Chamaram o padre João e ele aconselhou Liduina, mostrando a ela que, se Jesus sofreu tanto, foi porque o sofrimento leva à glória da vida eterna.

Você percebe que a mulher sente um imenso prazer em contar essa história. E fica se perguntando quantas vezes ela já fez isso...

— Então, Liduina sofria muito, e pediu um sinal ao Senhor que mostrasse a ela que o sofrimento pelo qual ela passava era em expiação das almas do mundo inteiro. Na mesma hora, ai, eu sempre me arrepio nessa parte, na mesma hora surgiu, na testa de Liduina, uma hóstia consagrada vista por todos que presenciavam a cena, inclusive o padre João. Lindo, né? Então, a partir desse

dia, Liduina parou de reclamar e entendeu que seu sofrimento tinha um motivo. Tempos depois, após ter sofrido horrores e ter ficado os últimos sete meses de vida se alimentando somente da sagrada eucaristia, no dia 14 de abril, Liduina morreu serena e em paz. Mas antes pediu ao padre que transformasse sua casa em um hospital para pobres com doenças incuráveis. E foi isso que foi feito... Desculpa se eu falei demais, mas essa história realmente me comove (Disponível em <http://www.santuario.org.br/santo.php?data=2007-04-14> Acesso em 2007).

— Não, por favor, eu adorei ouvir. É uma história realmente bonita. Muito obrigado.

Com um sorriso, ela olha junto com você a imagem de santa. Só então, você percebe que, por cima do lençol que cobre Santa Liduina, além de fotos de pessoas que fizeram promessas a ela, está um dos *stickers* do jogo. Você pergunta à Graça o que aquilo está fazendo ali, junto à imagem. Ela lhe responde que o rapaz que deixou ali disse que também era uma promessa. Apesar da frustração de não poder pegar o *sticker* e levá-lo, uma coisa você tem certeza: está no caminho certo.

Agora, o que você faz:

Continua as buscas na Gruta? – vá para **50**.

Caso já tenha feito isso ou prefira não fazê-lo, você resolve procurar, próximo ao estacionamento da igreja, por algo que possa lhe ajudar – volte para **23**.

52

Descendo o quarteirão, você está em frente ao Recanto do Sagrado Coração. **Teste sua sorte.** Jogue a moeda, se o resultado for **coroa**, você começa a ficar nervoso por não encontrar a pista para a continuação do jogo – vá para **59**. Se o resultado for **cara**, você teve sorte – vá para **53**.

53

Você teve sorte. Como na pista anterior, você encontra em um poste na esquina do Recanto do Sagrado Coração. No *sticker* branco, lê-se:

“A primeira pedra da Igreja dos Remédios foi lançada no dia 08 de dezembro de 1878. Foi uma iniciativa do casal João Amaral e Maria Correia do Amaral. Por problemas financeiros, os trabalhos duraram mais de 32 anos e somente em agosto de 1910 a igreja foi inaugurada. A capela, então pertencente à paróquia de Nossa Senhora do Carmo, em 1927 ficou ao encargo dos padres Lazaristas. Em 1934, foi elevada à dignidade de matriz.

Para continuar, procure o painel FÉ no Memorial da Gentilândia”.

O que você faz?

Volta à igreja e procura pelo memorial – vá para **60**.

Procura uma *lan-house* e pede ajuda ao *Google*¹⁶ – vá para **61**.

54

No meio daquelas meninas, você consegue reconhecer uma. Praticamente sem sombra de dúvidas, trata-se de dona Graça essa menina de joelho no nível mais inferior da foto. Uma coincidência inacreditável para um dia bastante movimentado.

Impressionado com esse feliz acaso e relembrando a história de Santa Liduína que dona Graça lhe contou, você se dirige até uma das mesas para pegar um dos *stickers*. Vá para **63**.

55

Você não percebe nada de especial na foto, além dela ter sido, provavelmente, o motivo de você se deslocar até aqui. Vá para **63**.

16 “O serviço foi criado a partir de um projeto de doutorado dos então estudantes Larry Page e Sergey Brin da Universidade de Stanford em 1996. Este projecto, chamado de *Backrub*, surgiu devido à frustração dos seus criadores com os *sites* de busca da época e teve por objetivo construir um *site* de busca mais avançado, rápido e com maior qualidade de *links*. Brin e Page conseguiram seu objetivo e, além disso, apresentaram um sistema com grande relevância às respostas e um ambiente extremamente simples”. (Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Google> Acesso em 2007)

56

Parabéns, jogador. Você conseguiu finalizar de maneira satisfatória pelo menos uma das fases do **gentilandia.com**, o que o credencia a acessar a parte final deste livro-jogo.

Espero, fielmente, que o componente de divertimento tenha prevalecido, e que o **gentilandia.com** tenha o bom e velho defeito que Caillois aponta como primordial ao jogo, nos últimos parágrafos da introdução do seu **Os Jogos e os Homens**:

Numa palavra, o jogo assenta indubitavelmente no prazer de vencer o obstáculo, mas um obstáculo arbitrário, quase fictício, feito à medida do jogador e por ele aceite. A realidade não tem estas atenções.

É neste aspecto que reside o principal defeito do jogo. Mas, é-lhe naturalmente essencial e, sem ele, o jogo ficaria também desprovido da sua fecundidade. (CAILLOIS, 1990, p. 18)

Vá para **CONCLUSÃO**.

57

A busca pelo bar do Beto levou você à esquina das ruas Padre Francisco Pinto e João Gentil. A um senhor que atravessa seu caminho, você pergunta:

— Por favor..., o senhor sabe onde fica o Bar do Beto?

— Não, rapaz, sei onde que fica, não.

Você gagueja um pouco e tenta mais uma vez.

— Se eu não me engano, o Beto é uma pessoa muito antiga aqui no bairro. O senhor tem certeza de que não sabe onde fica o bar dele?

Teste sua sorte. Jogue a moeda, se o resultado for **coroa**, vá para **64**. Se o resultado for **cara**, vá para **58**.

58

O senhor pensa um pouco e lhe responde:

— Olha, eu não tô muito bem lembrado, não. Mas já que você disse aí que esse Beto é pessoa antiga do bairro, talvez tenha alguma coisa naquele bar ali que te ajude – Enquanto diz isso, ele aponta para um prédio azul nas proximidades.

Chegando mais perto, você vê o nome do estabelecimento localizado no número 128 da Rua Padre Francisco Pinto: em letras garrafais, sob o portão principal, lê-se “Bar do Marcão”. Ele abriga, em uma área perceptivelmente reformada há pouco tempo, o Memorial da Gentilândia, composto por 12 painéis que contam um pouco da história do bairro. Os registros vão desde a fundação das primeiras empresas de transporte coletivo de passageiros de Fortaleza, como a Santo Antônio, criada por moradores do bairro, histórias sobre alguns dos belos prédios que embelezavam a Gentilândia (DIÁRIO DO NORDESTE, 16 de dezembro de 2006, p. 18)

Em meio ao deleite que esse espaço e essas informações lhe proporcionam, você encontra, em um dos painéis, a informação de que o bar do Beto já não existe mais.

Sua aventura termina aqui.

59

Por mais que procure, você não encontra a pista para a continuação do jogo.

Sua aventura termina aqui.

60

Na igreja, ninguém sabe lhe informar onde fica localizado esse memorial com informações sobre a Paróquia dos Remédios.

Sua aventura termina aqui.

61

Uma busca rápida no *Google*, usando as palavras-chaves “memorial” e “gentilândia”, resolve, facilmente, seu problema. No terceiro *link*, você encontra o que procurava:

“MEMORIAL DA GENTILÂNDIA SERÁ INAUGURADO COM FOTOS, DEPOIMENTOS SOBRE O BAIRRO

Um espaço de resgate da memória histórica de um dos bairros mais tradicionais de Fortaleza. Assim será o Memorial da Gentilândia, espaço a ser inaugurado hoje (15), sexta-feira, às 18 horas, na rua Padre Francisco Pinto, 128 – Benfica. A iniciativa é dos amigos da Confraria da Gentilândia, que se reúnem semanalmente no local onde funcionará o Memorial, com apoio cultural da Federação dos Transportes – Cepimar (Federação das Empresas de Transportes Rodoviários do Ceará, Piauí e Maranhão), organização do Professor-Doutor da Universidade Estadual do Ceará (Uece) e pesquisador, Elmo Vasconcelos Júnior, e criação gráfica da Triáde Arquitetura.

O Memorial relata através de fotografias, depoimentos e escritos aspectos do bairro da Gentilândia, como a origem do nome; seus casarões, residências e vilas; a educação, cultura e lazer no bairro; a evolução do comércio; e personalidades de destaque no bairro; entre outros fatos relevantes colhidos ao longo de nove meses de pesquisa.

Entre as inúmeras curiosidades está o fato da Gentilândia ter sido o bairro onde surgiram algumas das primeiras empresas de transporte coletivo de passageiros de Fortaleza, como a Empresa Santo Antônio, criada por pioneiros que moravam no bairro e vislumbraram naquele setor uma oportunidade de negócios e de, ao mesmo tempo, prestar um relevante serviço para a população. Das várias empresas do setor de transportes surgidas no bairro, a Santo Antônio é uma das poucas que continua em operação.

• Inauguração do Memorial da Gentilândia

Data: 15 de dezembro (Hoje, sexta-feira)

Horário: 18 horas

Local: Rua Pe. Francisco Pinto, 128 Benfica

Informações: Federação dos Transportes – Cepimar pelo fone (85) 3261.7066”

Vá para a Rua Padre Francisco Pinto, 128 – vá para **62**.

62

Você encontra o lugar muito facilmente. O Memorial da Gentilândia funciona dentro do Bar do Marcão, um prédio de fachada azul e bem simples, que foi visivelmente reformado há pouco tempo para receber os painéis que o compõem.

Logo que você entra, percebe que em cada mesinha disposta no centro do salão onde estão expostos os painéis há uma pilha dos *stickers* do **gentilandia.com**. É a certeza que você veio ao lugar certo. Após pegar um deles você começa a observar mais atentamente os painéis ao seu redor.

São ao todo doze, nomeados pelos temas que abordam, como o “Gentilândia e sua origem”, que conta um pouco da história do fundador do bairro, coronel José Gentil, e o “Feira livre, empresas e serviços”, que fala da famosa e irresistível feirinha da Gentilândia. Já o painel “Educação, cultura e lazer” tem fotos das escolas e instituições que já atuaram no bairro, como, por exemplo, a imagem da inauguração da Escola Industrial, em 1952, onde atualmente funciona o CEFET. (<http://www.opovo.com.br/opovo/fortaleza/657910.html> Acesso em 2007).

No meio desses painéis, o que mais lhe chama a atenção é aquele que leva o nome “Fé”. No centro deste, há uma foto feita, de acordo com a legenda que a acompanha, durante a coroação de Nossa Senhora, no salão São Vicente, na Paróquia de Nazaré, em 1956¹⁷.

Você conhece uma senhora chamada Graça? Se a resposta for afirmativa, volte para 54. Caso contrário, volte para 55.

63

Há apenas uma palavra atrás de todos os *stickers*: “Parabéns”.

Agora, você:

Volta para 6 e joga outra fase?

Caso já tenha jogado todas as outras fases ou prefira não jogá-las, vá para 56. **Anote essa referência na sua folha de aventuras.** Em qualquer momento, você poderá acessá-la, independentemente da fase ou da situação em que esteja no jogo.

64

O senhor pensa um pouco e lhe responde:

— Não... Esse nome não me é estranho, mas eu não consigo me lembrar de onde que ouvi... Não sei dizer, não. E se despede.

Você ainda tenta descobrir alguma pista perguntando a um grupo de meninos que jogava bafo na calçada. Apesar de muito atenciosos, para sua tristeza, eles não puderam lhe ajudar.

Sua aventura termina aqui.

17 Arquivo do Museu da Imagem do Som do Ceará – MIS.

CONCLUSÃO

Durante a pesquisa para o desenvolvimento do jogo, percebi, principalmente ao longo das inúmeras conversas com moradores do bairro, que somente por meio das narrativas dessas pessoas seria possível atingir a proposta que o **gentilândia.com** oferece ao transeunte: a formulação, no presente, de um outro tempo e espaço modelados a partir da memória.

Memórias essas que não são as minhas. Impossível para mim falar sobre fatos que marcaram a história desse bairro, mesmo que eu os conhecesse, com a mesma propriedade com a qual um senhor Dedé, 84 anos de vida e boa parte dela vivida na Gentilândia, é capaz. Era necessário, então, que eu me perdesse, como o *flâneur*, nesse entrançado de ruas, histórias e vidas, e viajasse, a cada conversa, por momentos que fazem desse um espaço único na cidade. Pouco depois, quando retornasse, traria comigo material mais que suficiente para a escritura do trabalho.

E foi isso que eu fiz durante o ano de 2006. Saí da casa do pai, no Montese, para morar a dois quarteirões da Gentilândia e mergulhar, possivelmente com menos leitura do que deveria, nesse mar de histórias. E foram momentos complicados e maravilhosos. Talvez a pouca experiência com esse tipo de pesquisa me tenha deixado propenso e aberto a tentar capturar todo o tipo de informação recolhida durante as cervejas no bar do Chaguinha, as missas assistidas na Igreja dos Remédios e as idas a Federação Cearense de Futebol. Isso sem esquecer dos encontros inesperados, como o que aconteceu com Mandrake, ex-atleta do Gentilândia Atlético Clube. Por isso, no momento de fechar o trabalho e decidir as fases que comporiam o jogo, foi necessário buscar àquelas que pudessem retratar a essência (se é que isso é realmente possível) desse bairro.

Muitos encontros que aconteceram durante esse ano não foram apresentados nessa monografia, o que permite

pensar que o **gentilandia.com** tem material para, logo logo, estar lançando uma versão 2.0 do jogo.

Com relação ao jogo propriamente dito, o tamanho e a complexidade de suas fases foi pensada de modo que tanto a versão na rua quanto aquela que “você jogador” tem em mão tivessem um mínimo de jogabilidade necessário. Pode parecer, ao leitor menos atento, que as fases são curtas e, de certa forma, fáceis de serem resolvidas. Mas não deve ser esquecido que ao jogador da versão rua de **gentilandia.com** não foram disponibilizadas opções de respostas, como as que existem nesse texto, elevando ao infinito o número de possibilidades de se perder na Gentilândia durante a jogatina.

A última ação a ser desenvolvida nesta versão de **gentilandia.com** é sugerir, primeiramente aos participantes da banca examinadora dessa monografia, e, depois, a todos os que tiverem acesso a esse texto, que comparem o número de *sticker* recolhidos durante a aventura com o de outros companheiros de jogo^{VIII}.

***¹⁸

18 (CORTÁZAR, 2006, p. 5)

Referências Bibliográficas

- AUGUSTO, Sérgio. Botafogo: entre o céu e o inferno. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.
- ARAGÃO, Paulo Maria de. Rua Carapinima: Ecos e ícones. Fortaleza: Imprensa Universitária, 2006.
- ARGAN, Giulio Carlo. História da arte como história da cidade. Tradução Píer Luigi Cabra. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- AZEVEDO, Nirez de. História do Campeonato Cearense de Futebol. Fortaleza: Equatorial Produções, 2002.
- BAUM, William M. Compreender o behaviorismo. Tradução Maria Teresa Araujo Silva [et al.]. Porto Alegre: Editora Artes Médicas Sul LTDA., 1999.
- BENJAMIN, Walter. Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo. Tradução José Martins Barbosa e Hemerson Alves Baptista. São Paulo: Brasiliense, 1989.
- CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem. Tradução José Garcez Palha. Lisboa: Editora Cotovia, 1990.
- CAMPOS, Haroldo de. A arte no horizonte do provável: e outros ensaios. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.
- CORTÁZAR, Júlio. O jogo da amarelinha. Rio de Janeiro: Editora Perspectiva, 2006.
- DAMASCENO, Alberto. Futebol Cearense: Um século de história. Fortaleza: E-deas Informática, [s.d].
- ECO, Umberto. A obra aberta: Forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. Tradução Giovanni Cutolo. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.
- FUNARI, Pedro Paulo Abreu. Cultura popular na antigüidade clássica. São Paulo: Contexto, 1989.
- GITAHY, Celso. O que é graffiti. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura. Tradução João Paulo Monteiro. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1994.
- LIVINGSTONE, Ian. Deathtrap Dungeon. Puffin Books, Penguin Books Ltd, 1984
- Edição Brasileira: O Calabouço da Morte. Marques Saraiva Gráficos e Editora.
- LIMA, Luiz Costa. Teoria da Cultura de Massa. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- MARTINS FILHO, Antônio. História abreviada da UFC: 1944 à 1967. Fortaleza: Casa José de Alencar/Programa Editorial, 1996.

PEREIRA, Carlos Alberto. O que é contracultura. São Paulo: Brasiliense, 1986.

SANGUINETI, Edoardo. Sociologia da vanguarda *in* Teoria da Cultura de Massa. Organização Luiz Costa Lima. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

SODRÉ, Muniz. O terreiro e a cidade. Rio de Janeiro: Vozes, 1988.

TELES, Gilberto Mendonça. Vanguarda européia e modernismo brasileiro: Apresentação dos principais poemas, prefácios e conferências vanguardistas, de 1857 a 1972. Rio de Janeiro: Vozes, 1982.

THÉ, Vicente. Estória & história: farsa? Fortaleza: [s.n]. 2002.

Sites

Base V – Disponível em: www.base-v.org. Acesso em 11 de janeiro de 2007.

Blog no wikipédia – Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Blog>. Acesso em 13 de janeiro de 2007.

Campanha do novo Idea Adventure – Disponível em: <http://www.ideaadventure.com.br/pt-br/index.jsp?ACMID=5185>. Acesso em: 11 de janeiro de 2007.

Fotolog no wikipédia – Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Fotolog>. Acesso em: 13 de janeiro de 2007.

Google no wikipédia – Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Google>. Acesso em: 11 de janeiro de 2007.

Hedy Lamarr – Disponível em: <http://www.imdb.com/name/nm0001443/bio>. Acesso em 11 de janeiro de 2007.

Obey Giant – Disponível em: www.obeygiant.com. Acesso em: 11 de janeiro de 2007.

Orkut no wikipédia – Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Orkut>. Acesso em: 11 de janeiro de 2007.

Pro-Evolution Soccer no wikipédia – Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Pro_evolution_soccer. Acesso em: 13 de janeiro de 2007.

Santa Liduina – Disponível em: <http://www.santuاريو.org.br/santo.php?data=2007-04-14>. Acesso em: 11 de janeiro de 2007.

SANTOS, Rocélia. Memorial resgata a história da Gentilândia. Jornal OPovo. Fortaleza, 23 de dezembro de 11,8

Jornal OPOVO, Caderno Vida e Arte, 03 de novembro de 2006.

Jornal OPOVO. Caderno Vida e Arte, 25 de novembro de 2006.

Jornal Diário do Nordeste. Caderno Cidade. 16 de dezembro de 2006.

Diversas

Bula das Gostas Arthur de Carvalho. Lote 024 06

Encontre e Compre Fortaleza. Listel. 2006.

Notas De Fim

I Uma das alcunhas do Ceará Sporting Club.

II Mais informações sobre a “Casa da Santa” podem ser acedidas em <http://balbucio.com/balbucio/?p=1802>

III Estes componentes vinham em uma caixa de madeira entregue aos membros do júri.

IV Na verdade, a Gentilândia não é realmente um bairro da cidade, mas sim uma área inserida no bairro do Benfica.

V O conteúdo do CD pode ser ouvido no link <https://vimeo.com/72904016>, acompanhado por imagens recolhidas durante a realização do projeto.

VI **grude** (latim *glus, glutis*, cola) *s. f.*

1. Espécie de cola para madeira.

2. Massa dos sapateiros.

3. [Brasil] Qualquer tipo de cola forte.

4. [Brasil, Informal] Namoro ou amizade muito forte.

5. [Brasil, Informal] Luta corpo a corpo.

6. [Brasil, Informal] Comida.

“grude”, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2010, <http://www.priberam.pt/dlpo/dlpo.aspx?pal=grude> [consultado em 18-08-2013].

VII O conteúdo do CD pode ser ouvido no link: <https://vimeo.com/72904016>. O vídeo traz algumas imagens capturadas durante a pesquisa e utilizadas na defesa da monografia.

VIII Este parágrafo foi motivo de uma pertinente intervenção por parte de um membro da banca, que afirmou que esta sugestão, de se apontar o número de *stickers* recolhidos durante o jogo, deveria aparecer no início do texto, como parte das regras.

o
es-
sen-
cial
é

sa-
ber
ver

O essencial é saber ver

André Quintino Lopes

André Lopes é mestre em Criação Artística Contemporânea pela Universidade de Aveiro e bacharel em Comunicação Social pela Universidade Federal do Ceará (Brasil). Desenvolve projetos de intervenção urbana, instalação sonora e arte digital, com temática relacionada às experiências cotidianas e, em especial, às tecnologias ordinárias [<http://culturadigital.br/andrelopes>].

Participou do Projeto Balbucio durante toda a sua existência (2003-2011), coletivo de artistas brasileiro que dedicou grande parte da sua produção à investigação das interseções entre corpo, comunicação e arte [<http://www.balbucio.com>]. Integra o Laboratório de Investigação em Corpo, Comunicação e Arte – LICCA/UFC.

Introdução

Este trabalho surge de uma proposta de unir um projeto monográfico a um projeto artístico paralelo, na tentativa de tornar o trabalho final de conclusão de curso mais dinâmico. O projeto experimental trata-se de uma intervenção urbana apresentada ao público no dia 11 de dezembro de 2007 na Praça Clóvis Beviláqua, Fortaleza-Ce.

Na praça, foram dispostos 163 canos de PVC brancos de 10 centímetros de diâmetro, de comprimentos variando entre 30 centímetros a 1 metro. Os canos estavam em pé, na posição vertical, dispostos em dois blocos que ocupavam uma área de aproximadamente 50 m². O local de exposição desses cilindros recebia diretamente a luz do sol, e a sombra deles metamorfoseava com o passar das horas. Durante o dia, existam dois momentos especiais: no primeiro, às 8 horas da manhã, as sombras dos canos do primeiro bloco alinhavam-se de tal forma que revelam, por alguns minutos, a frase: “O ESSENCIAL”. No segundo momento, às 15 horas, as sombras do segundo bloco completavam a escrita com “É SABER VER”. Durante quatro dias (11 a 14/12/2007) foi exibido um fragmento do poema “O que nós vemos”, de Alberto Caetano, um dos heterônimos de Fernando Pessoa. No chão da praça, os versos desse poeta foram escritos e apagados dia após dia.

O projeto experimental já havia sido apresentado em duas ocasiões: na primeira, como maquete, durante a II Semana de Humanidades da UFC (em abril de 2005 e depois, em forma de anúncio do projeto terminado, durante a exposição *A Casa da Santa* em novembro de 2006). Inicialmente, não tinha a intenção de tornar este trabalho artístico o objeto de minha monografia. De modo que, o projeto artístico foi sendo desenvolvido de maneira experimental, desprovido de um rigor científico durante a elaboração.

A problemática e o desafio deste trabalho consistem em refazer o processo de elaboração da obra, acrescen-

tando uma leitura crítica às características que me chamaram mais a atenção. Contudo, uma dúvida surgiu logo no início: como poderia reconstruir esse caminho intelectual de uma forma mais inteligível?

A solução encontrada foi construir uma linha de pensamento a partir da obra concluída. Refazer o caminho de trás para frente e detectar os saltos que culminaram nas escolhas do repertório da obra. Ao total, serão quatro tópicos. Cada tópico tratará de um desses saltos que representarão o início até a concretização da obra.

Formas e sombras

Primeiro, surgiu a ideia do efeito. Não lembro muito bem, mas já era noite e tinha chegado cansado da Universidade. Sentei no sofá da sala para descansar os pés. A luz da cozinha estava acesa e iluminava em diagonal o ambiente onde repousava. Estava com os olhos fixos na parede, pensando longe. Quando retornei ao mundo dos sentidos e estranhei a falta de um quadro. No espaço vazio, somente a metade para fora de um prego e sua sombra alongada na parede.

Aquela cena me inquietou e estimulou uma reflexão sobre como percebemos visualmente a relação entre conjuntos¹ e formas². A ideia primeira girava em torno da seguinte hipótese: podemos formar qualquer imagem com qualquer objeto palpável, sem precisar deformá-lo, apenas manipulando a quantidade de elementos e sua disposição no espaço?

Por exemplo: a tela do computador pode gerar imagens realistas a partir de uma tecnologia que permite alterar dinamicamente unidades de cores. Explico melhor: no caso dos monitores, a superfície fosfórica da tela é

1 Entende-se por conjunto, um todo – um complexo – formado pela reunião de partes.

2 Entende-se por forma os limites exteriores da matéria de que é constituído um corpo e que conferem a este um feitio, uma configuração, um aspecto particular.

composta por milhares de pontos coloridos chamados de *pixels*³. A qualidade de definição da imagem mostrada no monitor vai depender da resolução máxima que ele pode suportar. Atualmente, um dos padrões de resolução são 800 colunas de *pixels* por 600 linhas de *pixels* (800 x 600), somando no total 480.000 unidades de *pixel*. Portanto, 480.000 unidades de outro material qualquer poderiam reproduzir uma imagem com a mesma qualidade de resolução desse monitor. Lembrando que o observador teria de perceber esse conjunto na sua totalidade e estar a uma distância que lhe permitisse visualizar todas as unidades ao mesmo tempo, semelhantemente a uma pessoa que se encontra na frente do monitor.

A tecnologia dos monitores possibilita a exibição de imagens complexas, tanto no formato estático, uma fotografia, quanto no formato dinâmico, um vídeo. Contudo, para simplificar, vamos pensar a relação entre formas e conjuntos a partir de unidades geométricas básicas, como o círculo e o quadrado.

```
0000000000000000
0000000000000000
0000000000000000
0000000000000000
0000000000000000
0000000000000000
0000000000000000
0000000000000000
0000000000000000
0000000000000000
0000000000000000
0000000000000000
```

(Figura 1)

No exemplo da figura 1, foram digitadas 12 linhas de “o” minúsculo repetidos em 16 colunas. A disposição de enfileiramento, os tamanhos e distanciamentos padronizados e a concentração dos caracteres em relação à página branca e ao restante do texto são algumas características do aglomerado de “o” que resultam na ideia de um conjunto, de uma totalidade.

3 *Pixel*: derivado do inglês *picture element* (elemento de imagem). Menor unidade ou ponto de um monitor de vídeo cuja cor ou brilho pode ser controlado.

Nesta página, existe a mesma quantidade de letras “o” minúsculo, fonte Times New Roman e corpo 12, que na figura 1, mas essa informação iria passar despercebida se não tivesse sido alertada textualmente. A figura 1 chama a atenção por possuir formas privilegiadas, que contrastam com o restante dos elementos do texto. A organização e composição dos elementos da figura 1 revelam uma forma geométrica regular, simples e simétrica. Com base nesse exemplo, podemos constatar que a percepção humana passa por um processo de reestruturação organizado a partir de formas – gestalts – que se destroem quando tentamos analisar parcialmente (ENGELMANN, 2002).

Já dizia Aristóteles, no século IV A.C., que “o todo é, com efeito, necessariamente anterior à parte [...]”, desse modo, o importante é a “[...] forma total [...]”, então os “[...] elementos que nunca surgem separados do ser ao qual pertencem” (ARISTÓTELES, 1953, 1956, 1962 *apud* ENGELMANN, 2002, p. 3). Essa abordagem aristotélica holística⁴, em que se observa inicialmente o todo, é um dos fundamentos da Teoria da Gestalt (ENGELMANN, 2002).

Arte e Gestalt

O trabalho do artista Vik Muniz é um registro de como materiais diversos podem ser manipulados a fim de criar uma totalidade, constituindo, assim, uma nova imagem. Utilizando materiais como chocolate, areia, açúcar, poeira, lixo, arame, fios de algodão, pimenta e papel picado, entre outros, o artista brasileiro reproduz rostos, objetos e pinturas famosas.

A ideia de explorar o horizonte da percepção visual utilizando materiais não convencionais não é nova; Picasso e Braque já faziam isso por volta de 1912 em Paris⁵. Contudo,

4 Holismo: tendência, que se supõe própria do Universo, a sintetizar unidades em totalidades organizadas. (Novo Dicionário Eletrônico Aurélio versão 5.0)

5 Pablo Picasso “estava sempre disposto a modificar seus métodos e a

Muniz utiliza esses materiais como unidade primordial de sua composição, obtendo resultados visuais semelhantes às pinturas das cabeças compostas de Archimboldo. Giuseppe Archimboldo, italiano do século XVI, pintou elementos como frutas, flores, livros e animais e os organizou espacialmente semelhantemente a uma colagem, gerando uma relação de similaridade entre os elementos do quadro e os elementos da cabeça de uma pessoa. Na pintura *Outo* (1573), por exemplo, podemos observar uvas que se transformam em cabelos cacheados de um homem quando nos afastamos do quadro.

Pode-se dizer que as pinturas de Archimboldo e as fotografias de Muniz são metáforas visuais. Essa relação entre retórica e imagem é discutida por Roland Barthes num artigo datado de 1978.

Na obra de Archimboldo tudo é metáfora. Nada é denotado, pois que os traços (linhas, formas, volutas) que compõem uma cabeça já têm um sentido, e esse sentido é desviado para outro sentido, como que projetado para além de si mesmo (é o que quer dizer etimologicamente a palavra “metáfora”) (BARTHES, 1978 *apud* VALLE, 2005).

A obra *Toy Soldier* (2003) de Muniz retrata o busto de um soldado formado por vários soldadinhos de plástico coloridos. Analisando a imagem no computador, fica difícil perceber os inúmeros soldadinhos de plástico – devido à dimensão reduzida da tela; porém, conseguimos distinguir facilmente o quepe, o nariz e os olhos do soldado. Nesse caso, a totalidade da imagem sobressai diante de suas partes constituintes e o todo passa a constituir suas próprias partes. Contudo, será que compreenderia-

retornar, vez por outra, dos mais arrojados experimentos em criação de imagens às várias formas tradicionais de arte” (GOMBRICH, 1993, p. 459). Na tela *Natureza morta com cadeira de palha* (1912, Museu Picasso, Paris), o artista colou um pedaço de tecido oleado no desenho de um encosto de palha entrelaçada de uma cadeira. Esse foi um dos primeiros exemplos de colagem, uma violação das técnicas tradicionais das artes plásticas através da inclusão de materiais estranhos. Outro exemplo de colagem, agora no campo da escultura, é a *Cabeça de Touro* (PICASSO, 1934), formada por um selim de bicicleta soldado em guidão.

mos a imagem como a representação de um soldado se nunca o tivéssemos visto na televisão ou pessoalmente ou em algum material impresso?

A resposta seria um categórico não. Os próprios gestaltistas concluem que, na relação entre a aprendizagem e a percepção, as nossas capacidades perceptivas sofrem grandes mudanças com a idade. Isso porque aumentam a constância perceptiva e a tendência para organizar estímulos de acordo com padrões adquiridos, como fatores históricos culturais que constroem nosso universo representativo e simbólico. Desse modo, o comportamento humano deverá ser entendido como um todo articulado com o ambiente em que ele ocorre, levando em consideração percepções e significações individuais e não apenas processos resultantes da estimulação do ambiente. Paul Valéry, quando perguntado sobre o que ele entendia por desenho, disse a seguinte frase: “o desenho não é a forma, é a maneira de ver a forma”.

A sombra

No início do texto, refletia sobre as possibilidades imagéticas que poderiam ser construídas a partir da disposição de pregos numa parede. Os pregos de cabeça achatada e fincados na parede branca poderiam formar imagens pontilhadas tecnicamente semelhantes aos quadros de Georges Seurat⁶. Entretanto, uma imagem simplesmente pontilhada não poderia ser feita nas condições apresentadas, pois a sombra do prego se caracteriza como elemento de grande importância para a composição da imagem.

⁶Usando como ponto de partida o método impressionista de pintura, [Seurat] estudou a teoria científica da visão cromática e decidiu construir seus quadros por meio de pequenas e regulares pinceladas de cor ininterrupta, como um mosaico. Esperava ele que isso levasse à mistura das cores no olho (ou, melhor, no cérebro), sem que perdessem sua consistência e luminosidade. [...] essa técnica extrema, [...] se tornou conhecida como pontilhismo (GOMBRICH, 1993, p. 433).

Partia do prego uma sombra, que contornava uma pequena região da parede. Cercando todo o resto, a luz rivalizava com a área sombreada, se fazendo mais intensa pelo contraste com a sua negativa.

Assim, podemos dizer que

a luz e a escuridão são valores complementares. Apesar desta dualidade são correlatas e inseparáveis, de forma que uma contém a pista da outra. Da gravidez da escuridão, nasce a luz. Ainda que não se possa percebê-la, é possível senti-la através de seu rastro, do calor, transmitido às coisas. (RAMOS, 2006)

Detalhando as características da sombra, podemos dizer que sua dinâmica é regida por três elementos chave: o objeto, o suporte e a fonte de luz, representados respectivamente pelo prego, pela parede e pela lâmpada da cozinha. Qualquer alteração na dimensão, angulação ou proximidade entre esses três elementos irá conseqüente e imediatamente alterar a configuração da sombra projetada.

No teatro de sombras, temos um exemplo de como a variável objeto pode interferir na sombra projetada. Sabe-se que, antes de Cristo, chineses e indianos praticavam teatro de sombras em rituais religiosos com marionetes feitas em couro e sustentadas por varas de bambu. As marionetes eram iluminadas por “bicos” (lâmparas) de óleo de peixe e suas sombras projetadas num tecido. Essa arte milenar só veio assumir um caráter não religioso no século XIII e, atualmente, é considerada como fonte de inspiração para a criação das máquinas fotográficas e dos projetores de cinema.⁷

A forma tradicional do teatro de sombras oriental consiste na manipulação da marionete que é posicionada entre uma fonte de luz e uma tela que estão fixas. O espectador fica sentado diante da tela e vê apenas a sombra. Todo o efeito de movimento é proporcionado pela mudança na posição dos bonecos; movimentos na horizontal ou vertical deslocam as sombras pela tela. Aproximando os bonecos da luz, aumenta o tamanho das sombras, aproximando-os da tela, os traços tornam-se precisos e as cores aparecem.

⁷Informação disponível em: <<http://www.marcello.pro.br/sombras.htm>>. Acesso em: 10 out. 2007.

Outro exemplo de utilização da dinâmica das sombras é percebido no relógio de sol. Presumi-se que o homem, desde tempos remotos, percebeu que o sol provocava sombra nos objetos e que a sombra ao amanhecer era bem longa, ao meio dia era o seu tamanho mínimo e ao entardecer volta a alongar-se. A partir dessas observações, o homem primitivo passou a usar a própria sombra para estimar a passagem do tempo; logo depois, percebeu que poderia fazer estas mesmas estimativas através de uma vareta fincada no chão. Assim, estava criado o “Gnômon”, o pai de todos os “Relógios de Sol”. A pequena haste deu origem a monumentos megalíticos⁸ e a grandes obeliscos como os de Stonehenge na Inglaterra e Pedra de Intihuatana em Macho Picchu no Peru.

Os relógios de sol ou quadrantes solares indicam a hora solar local através da sombra projetada a partir de uma haste (gnômon) que fica sobre um mostrador com linhas horárias pré-calculadas. Normalmente, o gnômon é inclinado para ficar paralelo ao eixo de rotação da terra, com isso, evita-se que haja grandes distorções na contagem das horas em diferentes estações do ano; também por esse motivo, o relógio de sol é fabricado especificamente para cada localidade.

A tecnologia do relógio de sol se apropria de uma característica presente em todos os outros objetos ao seu redor. Contudo, a sombra do gnômon desperta a atenção do observador diferentemente das sombras que estão à sua volta. Geralmente, não percebemos a sombra da placa do ponto de ônibus que escorre pela calçada e desce até o asfalto; a sombra do próprio ônibus correndo pelos muros das casas e que para diante de um aceno de mão ou de um sinal luminoso; a sombra das plantas, dos animais ou até mesmo a nossa própria sombra. Porém, no caso do quadrante solar, as marcações de deslocamento da sombra (as horas) associada à contagem do tempo reafirmam a existência da área sombreada.

Uma lâmpada que acende, uma superfície em deslocamento ou um objeto em movimento são fatores que

⁸Diz-se dos monumentos pré-históricos feitos de grandes blocos de pedra, como o dólmen e o menir.

podem ser manipulados para que, em determinado momento, as sombras se alinhem formando um todo reconhecível. A disposição dos objetos deverá ser estudada a partir de uma determinada posição de sombra. Depois de montada a estrutura, pode-se modificar as características da sombra primeira e tornar a imagem um segredo. A chave para a imagem estaria, portanto, numa combinação única de posições; não bastando ao observador apenas se esforçar para ver. A imagem latente poderia ou não ser acessada, mas certamente inúmeras outras imagens seriam formadas.

O que foi dito até agora se torna um gancho para complementar um segundo questionamento: assim como uma figura poderia ser formada por pregos na parede, também poderia formar uma imagem a partir das sombras desses pregos? Nesse caso, não precisaria ser necessariamente pregos na parede, mas deveria buscar uma possibilidade em que os elementos constituintes da sombra (objeto, suporte e fonte de luz) dialogassem com a simbologia de mistério e conseqüentemente de revelação que a sombra possui. Como disse Zajonc, “na sombra mais profunda, podemos buscar e talvez encontrar, uma luz oculta” (ZAJONC, 1995 *apud* RAMOS, 2006).

Escrita, concretismo e tipologia

Alguns dias passaram desde a primeira ideia de construir formas com sombras de objetos repetidos. Olhava para a sombra procurando uma estrutura que a fizesse falar de suas qualidades. A sombra revelaria a si mesma, revelaria uma imagem latente; essa imagem apareceria entre as possibilidades mórficas que a sombra adquire quando se altera a posição da fonte de luz.

Decidi representar a linguagem escrita com as sombras. Os olhos enxergariam nas sombras um poema, uma escrita de luz. Não justifico essa escolha colocando a escrita acima de outras representações que poderiam ser feitas com sombras. Mesmo porque, a escolha da escrita

é um caminho entre outros que ainda podem ser explorados. Como veremos a seguir, a escrita, em especial, o poema, possui características que dialogam com a ideia de uma imagem feita a partir de sombras.

Escrita com sombras

O sistema de escrita⁹ sumério, cujos últimos estágios ficaram conhecidos como “cuneiformes”, parece ser o mais antigo sistema de escrita conhecido. Há pelo menos três mil anos, surgiu um sistema gráfico, convencionado, com a função de representar coisas.

Inicialmente, os símbolos da escrita eram motivados, ou seja, existia uma relação convencional e icônica entre os grafes¹⁰ de um sistema de escrita e o representante da língua falada. Por exemplo: o grafe sumério “≈”, que tem a forma de duas curvas sinuosas imitando o movimento das ondas, representava a “água”. O grafe sumério “∇”, a figura de um órgão genital feminino, representava a “genitália feminina” e a “mulher”.

Por utilizarem símbolos motivados, os primeiros estágios da escrita cuneiforme não tinham relação direta com a palavra pronunciada; no entanto, a partir das dificuldades na representação dos nomes escritos, os grafes passaram a representar unidades mínimas e distintas do sistema sonoro de uma língua (GELB, 1952 p. 66 e 68 *apud* SAMPSON, 1996, p. 55). Desse modo, a escrita fonética foi concebida como forma de representar graficamente as unidades de sons individuais utilizados na linguagem oral. Semelhantemente ao modo como os

9Usarei os termos “escrita” ou “sistema de escrita” para referir a fixação gráfica da linguagem por meio de marcas permanentes ou semipermanentes, convencionadas e visíveis num suporte (SAMPSON, 1996).

10Usarei o termo “grafe” para identificar a unidade mínima de um sistema de escrita. Os grafes “G” e “g” apesar de apresentarem configurações visuais bastante distintas, são encarados como a mesma letra. Por este motivo, o termo letra não é adequado a este estudo que pretende explorar a estrutura visual da escrita (SAMPSON, 1996).

sons são combinados para possibilitar a pronúncia de todas as unidades de significado, os grafes da escrita fonética são combinados para representar graficamente os sons da fala.

A língua, como um sistema articulado entre unidades de pensamento associadas às unidades de símbolos vocálicos, podia agora ser fixada materialmente por meio da escrita. Contudo, a escrita com a sombra remonta, em parte, à efemeridade da palavra sonora. A sombra não inscreve na matéria, assim como o som não se fixa aos objetos. A escrita com sombras é efêmera e impalpável. Ela não pode ser vista a qualquer momento e nem pode ser xerocada para se levar para casa. A escrita com sombra é feita a partir de luz e somente a partir da luz é que ela pode ser registrada. Essa afirmação pode ser questionada pelo registro fotográfico do texto sombreado, mas diferentemente da xérox que registra um texto impresso (cuja cópia pode ser confundida com o original), o registro fotográfico oferece um novo suporte e, conseqüentemente, uma nova linguagem para a reprodução do texto sombreado.

Com a escrita fonética, o código textual torna-se mais complexo. Não só a ordenação dos grafes em grupos (palavras) compõe o sentido, mas a relação entre esses conjuntos ajuda a transmitir um conceito. Esse conceito é construído a partir da ordenação e da escolha dos elementos de uma frase. Podemos, portanto, considerar a frase em si como um segredo; pois a frase constitui-se de uma combinação única de símbolos que ajuda a transmitir uma informação. Nesse sentido, o conceito de informação estética¹¹ definido pelo filósofo e crítico Max Bense (1975) ajuda-nos a aclarar esse segredo. Para Bense, a informação estética transcende o significado das palavras no que concerne à “imprevisibilidade, à surpresa e à improbabilidade da ordenação de signos” (CAMPOS, 1970). Por exemplo: a informação do poema não pode ser codificada; senão, pela forma em

11 Para Max Bense, informação estética é “a medida para o grau de ordem, correspondente a uma distribuição improvável, selecionada, excepcional, original de elementos” (BENSE, 1975, p. 157).

que foi transmitida pelo artista, qualquer alteração na sequência de signos verbais, por pequena que fosse, perturbaria a sua realização estética.

No poema, a fragilidade da informação estética é máxima, diferentemente de outros gêneros textuais em que se pode substituir e reordenar os elementos de um texto sem perder o seu sentido de existir. Como disse Otávio Paz (1990, p. 48) “há muitas maneiras de dizer a mesma coisa em prosa; só existe uma em poesia”.

No texto escrito com sombras existe outro segredo além da ordenação dos elementos que formam as letras e palavras. Não é a qualquer momento que o texto sombreado aparece; apenas quando os três elementos constituintes da sombra (objeto, suporte e fonte de luz) estão alinhados em uma posição específica. Por isso, a escrita de sombra potencializa a característica de revelação do poema e

[...] tal como as letras do alfabeto podem ser combinadas de inúmeras formas para constituir palavras e obter significados, também as qualidades ópticas das formas podem ser combinadas ... e cada combinação específica dá origem a uma sensação espacial distinta. (KEPES *apud* BACELAR, 1998, p. 5)

Continuemos explorando as semelhanças entre a poesia e a sombra. Para Guimarães,

a palavra no poema, a partir das letras que a constituem, ou melhor, dão-lhe uma configuração especial, torna-se libertadora de imagens, sendo o momento privilegiado para múltiplas “iluminações” (GUIMARÃES, 2004, p. 18).

Podemos dizer que

a poesia é metamorfose, mudança, operação alquímica, e por isso é limítrofe da magia, da religião e de outras tentativas para transformam o homem e fazer ‘deste’ ou ‘daquele’ esse ‘outro’ que é ele mesmo. O universo deixa de ser um vasto armazém de coisas heterogêneas. Astros, sapatos, lágrimas, locomotivas, salgueiros, mulheres, dicionários, tudo é uma mesma família, tudo se comunica e se transforma sem cessar, um mesmo sangue corre por todas as formas e o homem pode ser, por fim, o seu desejo: ele mesmo. A poesia coloca o homem fora de si e simultaneamente, o faz regressar ao seu ser original: volta-o para si. O homem é sua imagem: ele mesmo e aquele outro. Através da frase que é ritmo,

que é imagem, o homem – esse perpétuo chegar a ser – é. A poesia é entrar no ser. (PAZ, 1990, p. 50)

A sombra de uma pessoa é uma das poucas marcas que a acompanha do início ao fim da vida. Trocam-se as células, os cabelos, as roupas, as convicções, mas não a sombra. A sombra é parida, ela faz parte da pessoa, transforma-se com o passar dos anos acompanhando as modificações do corpo. Ela sempre está junta, tudo sabe e tudo guarda. É uma imensa bagagem na escuridão. Uma bagagem que não pode ser acessada a qualquer momento por meio de um simples olhar. Uma bagagem que se projeta a partir do corpo iluminado e esconde dos olhos aquilo que não se pode ver.

Poesia concreta

O movimento concretista foi lançado publicamente na I Exposição Nacional de Arte Concreta, em dezembro de 1956 e fevereiro de 1957, respectivamente em São Paulo e no Rio de Janeiro. Entre os seus precursores estão Haroldo de Campos, Augusto de Campos e Décio Pignatari, também fundadores da revista concretista *Noigandres*.

O Plano-Piloto para Poesia Concreta, assinado pelos três, constituiu-se de uma síntese do que o grupo vinha pensando e foi publicado na revista *Noigandres* (1958) número quatro, nas versões em português e inglês. Nele foi declarado extinto o ciclo histórico do verso, foi proposto substituí-lo por novas estruturas baseadas na associação formal dos vocábulos e em sua disposição espacial na página; no lugar da sintaxe convencional discursiva, adotou uma sintaxe analógica-ideogrâmica, que permitia a justaposição direta dos conceitos. Além disso, condenou a linearidade do discurso e ressaltou o branco da página como elemento de ordem estrutural. Colocou, ainda, a palavra como matéria-prima do poema, considerada em suas dimensões sonora, semântica e gráfica (visual) ou “verbivocovisual” (palavra-valise criada por James Joyce e amplamente utilizada pelos poetas concre-

tos a fim de definir sua poesia). Considerou, finalmente, o poema como um objeto em si e por si, “não um intérprete de objetos exteriores e/ou sensações mais ou menos subjetivas [...] o poema concreto comunica a sua própria estrutura: estrutura-conteúdo” (CAMPOS *et al.*, 1965).

O experimentalismo era a tônica. Econômicas, as palavras eram escolhidas pelo seu som, pela forma e pela carga semântica. Uma única letra solta no papel podia ser poesia, porque a tipografia já fazia dela um objeto único. Por sua vez, o espaço em branco produzia sentidos.

se
 nasce
 morre nasce
 morre nasce morre
 renasce remorre renasce
 remorre renasce
 remorre
 re
 re
 desnasce
 desmorre desnasce
 desmorre desnasce desmorre
 nasce morrenasce
 morrenasce
 morre
 se

No poema *Nasce morre* (1958), de Haroldo de Campos, percebemos as novas relações com os elementos sintáticos, como a fragmentação do texto, a fusão de palavras, proximidade e semelhança dos caracteres.

A escrita com sombra vai além do que está escrito. O texto, quando exibido, não é apenas para ser lido, mas também para ser visto. O efeito é a informação antecipada do texto; pois antes de serem lidas, as palavras são sentidas pelo observador. Desse modo, a escrita com sombra possui uma nova dinâmica, ela salta do papel e ignora a mancha da tinta. Podemos dizer que o texto feito com sombras se torna concreto na medida em que ele (como elemento visual) transmite uma informação. Semelhante ao poema concreto, o texto sombreado “tem por finalidade apresentar o pensamento abstrato de maneira sensível e compreensível na realidade” (BILL *apud* BENSE, 1975, p. 168).

Hoje, passados 51 anos da Exposição Nacional de Arte Concreta, concluímos que o concretismo brasileiro foi responsável por instaurar no País uma revolução estética com novas maneiras de pensar e fazer as artes plásticas, a música, o *design*, a poesia e a publicidade. Além disso, configurou-se como um movimento de vanguarda e, como tal, buscou novos valores estéticos para expressar os sentimentos da sociedade que emergia dos novos centros urbanos (REIS, 2006).

Tipologia

Até agora, discutiu-se teoricamente as relações entre a sombra e a escrita, mas ainda não foi apresentada uma solução prática para tornar visível a ideia de construir um poema com as sombras de objetos repetidos. Para essa solução, também foi inspiradora a imagem da sombra dos pregos na parede.

A sombra do prego, na forma de bastão, constituía uma unidade. Essa unidade seria utilizada como base para uma tipologia das sombras; de maneira semelhante aos bastões que formam os caracteres do visor digital de um relógio. As letras do relógio digital são compostas por treze segmentos, sendo seis na posição vertical, quatro na posição diagonal e três na posição horizontal. Cada um desses segmentos pode estar visível ou não, o que possibilita a criação de 8.191 combinações gráficas distintas, mas utilizamos somente 23 combinações para representar as letras do nosso alfabeto.

A B C D E F G H I J L M N O P Q R S T U V X Z

Nota-se que nessa escrita digital só existem letras maiúsculas. Conseqüentemente, algumas letras (como: O e D ou U e V) apresentam problemas de identificação devido às semelhanças gráficas. Nas letras maiúsculas, não existe um dos elementos mais importantes da distinção visual da escrita minúscula, que é a presença dos “as-

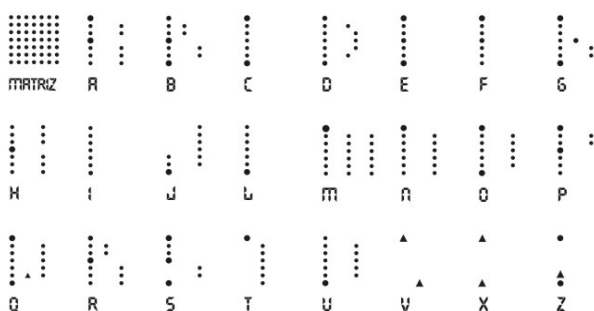
centes” (b, d, f) e “descendentes (j, q, p). (UPDIKE, 1922, p. 45 *apud* SAMPSON, 1996, p. 118).

As letras exemplificadas apresentam uma tripartição no plano horizontal. Eqüidistantes, uma linha superior, outra intermediária e uma inferior ajudam na diferenciação gráfica. Os grafes C, E, F, I e T possuem uma única coluna, sendo diferentes na quantidade e disposição das linhas horizontais. Outras letras apresentam duas ou três colunas e as linhas, nesse caso, têm a função de ligar uma coluna à outra. Esse segundo conjunto de sinais gráficos pode ser subdividido de acordo com a continuidade dos bastões verticais. No primeiro grupo estariam as letras abertas (H, J, L, M, N, S, U, U); no segundo grupo as parcialmente abertas (A, G, P, R) e no terceiro grupo as fechadas (B, D, O, Q). As letras X e Z não possuem colunas, mas traços inclinados que fogem do padrão regular nos eixos vertical e horizontal.

Quanto à escrita com sobras, devemos levar em consideração que o feixe de luz é composto por um conjunto de raios luminosos paralelos ou quase paralelos que se deslocam em linha reta. Portanto, a sombra de dois bastões fincados verticalmente, formando um ângulo de 90° com o solo, também será paralela. Por conseguinte, pode-se modificar a posição da fonte de luz, assim como o tamanho dos bastões iluminados, sem perder o paralelismo entre as sombras. Lembrando que a angulação dos bastões em relação ao solo deve ser a mesma para que o paralelismo das sombras seja mantido.

Relembro que na escrita com sombras o objeto, o suporte e a fonte de luz possuem importâncias equivalentes. Qualquer alteração em um dos três elementos irá alterar a sombra projetada. Nesse caso, podemos dizer que esses três elementos possuem uma ordem por coordenação.¹²

12Na ordem por coordenação, todas as partes tendem a ter a mesma importância, predominando a similaridade e a parataxe entre as partes, segundo a ideia de conexão como rede de relações. A rede conectiva eleva o grau de complexidade, gerando uma organização complexa (PLAZA, 1987, p. 74).



A tipologia da sombra deverá apresentar uma unidade básica, na forma de bastão, levando-se em conta o paralelismo das sombras dentro de uma matriz de posições de elementos. A ilustração apresenta a configuração espacial de cada letra que será desenhada com a sombra.

Os pontos representam a posição do bastão que formará a sombra de cada letra. A diferenciação entre o tamanho dos pontos não representa a variação do diâmetro do bastão, mas a variação de altura de cada um. Os círculos representam os bastões que estão em posição perpendicular ao solo, sendo os círculos menores bastões de menor altura e os círculos maiores bastões de maior altura. Os triângulos representam os bastões inclinados. Exemplificando: para formar a letra B são necessários 2 bastões grandes, 1 médio e 8 bastões pequenos.

Na ilustração, os círculos maiores (bastões grandes) só estão presentes nas três posições horizontais primárias, obedecendo à tripartição das letras do relógio digital. Contudo, houve alteração no formato de algumas letras para que essas fossem identificadas com maior facilidade. A utilização do recuo dos pontos nas letras B e G evita que se assemelhem aos numerais 8 e 6; e o recuo dos pontos nas letras D e R evita que se confundam com as letras O e A. As três últimas letras de nosso alfabeto (V, X e Z) possuem traços na diagonal, que serão obtidos através da inclinação dos bastões em relação ao solo.

Nessa segunda ilustração, os bastões são vistos de cima para baixo. Os pontos pretos representam os bastões

e os traços cinza representam a sombra desses bastões no momento em se revela a palavra “sombra”.



Nesse instante, o suporte, o objeto e a fonte de luz estão alinhados e tornam visível a palavra. No modelo exposto, o suporte é fixo enquanto a fonte de luz e o objeto são variáveis. Portanto, não existe variação na altura ou na inclinação do suporte. Ele funciona como um chão reto e plano onde os objetos estão dispostos. Por outro lado, os objetos (bastões) variam em tamanho e inclinação. Por último, a fonte de luz, quando se desloca pelo espaço, é responsável pela metamorfose da sombra. Um exemplo para ilustrar essa estrutura é pensar uma pessoa segurando uma lanterna numa sala escura. Dentro da sala, existem alguns objetos espalhados no chão que podem ser iluminados pela lanterna. Tanto o tamanho quanto a posição da sombra do objeto iluminado são alterados quando a lanterna é movimentada.

À primeira vista, as letras da palavra “SOMBRA” parecem estar por trás de uma janela com a persiana aberta. A letra está incompleta, pois existem espaçamentos marcantes entre as sombras, mas a disposição de enfileiramento, os tamanhos e distanciamentos padronizados, as concentrações dos elementos, caracterizam e individualizam cada letra. Assim,

[...] a proximidade (justaposição) entre eles (os elementos) é capaz de revelar uma semelhança essencial pela qual eles estão unidos e que, sem a proximidade, não poderia ser revelada... cada elemento tem sua autonomia. Quando justapostos, no entanto, produzem não um terceiro termo, mas a descoberta de uma relação ou comunhão entre ambos (PLAZA, 1987, p. 82 e 83).

Usando as sombras, deixamos de lado os materiais convencionais para registrar a escrita. Em consonância com a história da escrita, percebemos que a mudança dos materiais empregados leva a uma grande mudança

na forma de escrita, assim como ocorre nos mais diversos campos das artes, que se “transformaram radicalmente, precisamente pela influência dos meios de produção”. (VALÉRY, 1957 *apud* PLAZA , 1987, p. 11)

A partir da decisão de escrever com sombras, parto em busca de um poema para ser sombreado.

Fernando Pessoa e Tradução Intersemiótica

Meus primeiros contatos com o texto poético foram no colégio. Inicialmente com os livros paradidáticos e depois na disciplina de literatura. Apesar de não morrer de amores por gramática e pelas análises morfológicas, ainda guardo em casa alguns livros do Ensino Médio. Nos livros, as principais correntes literárias ocidentais acompanhadas com a biografia e fragmentos de poemas de autores famosos, seguido do inevitável exercício de compreensão. Não conseguia entender o que cada poema queria me passar ou qual a contribuição da poesia para minha vida. Geralmente decorava o que era exigido pelo colégio e passava para a lição seguinte. O fato é que, re-folheando um destes livros – mais precisamente o *Português: palavra e arte* (1996), de Tânia Pellegrini e Marina Ferreira –, avistei um poema que assim dizia

*O essencial é saber ver,
Saber ver sem estar a pensar,
Saber ver quando se vê,
E nem pensar quando se vê
Nem ver quando se pensa.*

(Alberto Caeiro – *O guardador de rebanhos* In: PESSOA, 1988a, p. 39)

Acabara de achar o que estava procurando. Abaixo do poema, havia um desenho de Alberto Caeiro feito por Almada Negreiros. Homem magro, de rosto e pescoço alongados, olhos pequenos e sobrancelhas grossas. Nas páginas seguintes, apareceram dois outros escritores: Álvaro de Campos e Ricardo Reis. Por fim, concluindo a primeira unidade sobre o modernismo português, o poeta Fernando Pessoa.

Heterônimos

Começarei pelo último. Fernando Antonio Nogueira Pessoa nasceu às 15 horas do dia 13 de junho de 1888 na cidade de Lisboa. Considerado um dos maiores poetas da língua portuguesa, Pessoa tem o seu valor comparado ao de Camões. Inventor de outros poetas, ele criou para os seus heterônimos histórias e personalidades distintas: “não são só as ideias e os sentimentos que se distinguem dos meus: a mesma técnica de composição, o mesmo estilo é diferente do meu” (PESSOA *apud* GUIMARÃES, 2004, p. 76).

As criações de Fernando Pessoa desde cedo o acompanharam, como ele mesmo escreve numa carta a Adolfo Casais Monteiro em 13 de janeiro de 1935:

[...] desde criança tive a tendência para criar em meu torno um mundo fictício, de me cercar de amigos e conhecidos que nunca existiram. (Não sei, bem entendido, se realmente não existiram, ou se sou eu que não existo. Nestas coisas, como em todas, não devemos ser dogmáticos.) Desde que me conheço como sendo aquilo a que chamo eu, me lembro de precisar mentalmente, em figura, movimentos, caráter e história, várias figuras irrealis que eram para mim tão visíveis e minhas como as coisas daquilo a que chamamos, porventura abusivamente, a vida-real. Esta tendência, que me vem desde que me lembro de ser um eu, tem me acompanhado sempre, mudando um pouco o tipo de música com que me encanta, mas não alterando nunca a sua maneira de encantar (PESSOA, 1988b, p. 197).

Na mesma carta, Pessoa responde à pergunta sobre a gênese de seus heterônimos.

Começo pela parte psiquiátrica. A origem dos meus heterônimos é o fundo traço de histeria que existe em mim. [...] a origem mental dos meus heterônimos, está na minha tendência orgânica e constante para a despersonalização e para a simulação (PESSOA, 1988b, p. 197).

Entre pseudônimos, heterônimos e semi-heterônimos contam-se 72 nomes. Pessoa explorava a despersonalização a tal ponto que os escritos do heterônimo Ricardo Reis, ainda não publicados inteiramente, podem dividir-se em duas grandes categorias: os assinados com o seu

nome e os de seus pseudônimos, principalmente o barão de Teive, aristocrata em decadência, e Bernardo Soares, “empregado de comércio” (BLANCO, 1983).

Um companheiro da geração de Fernando Pessoa, Almada Negreiros, escreveu sobre a invenção do dia claro: a claridade ou transparência diurna se opõe a uma espécie de obscuridade ou, melhor, de um segredo que parece centrar-se na própria realidade de quem inventa. Sobre isso, Fernando Guimarães diz:

[...] o agente de toda a invenção corresponde, precisamente, à figura do autor, embora, não reato, este acabe por ser considerado como uma realidade dúbia sempre que fique dividido, ao longo das suas criações, entre uma espécie de dia capaz de iluminá-lo e uma espécie de noite que tudo oculta (GUIMARÃES, 2004, p. 77).

Podemos nos referir aos textos pessoanos não como a sombra da manhã, com contornos e características bem definidas, mas como as sombras da noite, que se multiplicam com as luzes dos postes, transparecendo diferentes maneiras de sentir e conhecer o mundo. Essas sombras

são os aparentes vultos de outros habitantes com que Pessoa povoou as suas criações. Porque conviver com as sombras foi, sempre, uma das invenções de Fernando Pessoa (GUIMARÃES, 2004, p. 77).

Alberto Caeiro

Fernando Pessoa explicou em detalhes a “vida” de seus heterônimos e assim ele apresentou a de Alberto Caeiro:

Não teve mais educação que quase nenhuma, só instrução primária, morreram-lhe cedo o pai e a mãe, e deixou-se ficar em casa, vivendo de uns pequenos rendimentos. Vivia com uma tia velha, tia-avó” (PESSOA, 1988b, p. 200).

Alberto Caeiro nasceu no dia 16/04/1889 em Lisboa, mas viveu quase toda a sua vida no campo, onde morreu de tuberculose. Na carta a Adolfo Casais Monteiro, um dos escritores da revista *Presença*, Pessoa conta como surgiu o Caeiro:

[...] foi em 8 de março de 1914 – acerquei-me de uma cômoda alta, e, tomando um papel, comecei a escrever, de pé, como escrevo sempre que posso. E escrevi trinta e tantos poemas a fio, numa espécie de êxtase cuja natureza não consegui definir. Foi o dia triunfal da minha vida, e nunca poderei ter outro assim. Abri com um título, O Guardador de Rebanhos. E o que se seguiu foi o aparecimento de alguém em mim, a quem dei desde logo o nome de Alberto Caeiro. Desculpe-me o absurdo da frase: aparecera em mim o meu mestre. Foi essa a sensação imediata que tive. E tudo assim que, escritos que foram esses trinta e tantos poemas, imediatamente peguei noutra papel e escrevi, a fio, também os seis poemas que constituem a Chuva Oblíqua, de Fernando Pessoa. Imediatamente e totalmente... Foi o regresso de Fernando Pessoa Alberto Caeiro a Fernando Pessoa contra a sua inexistência como Alberto Caeiro. § Aparecido Alberto Caeiro, tratei logo de lhe descobrir – instintivamente e subconscientemente – uns discípulos. Arranquei do seu falso paganismo o Ricardo Reis latente, descobri-lhe o nome, e ajustei-o a si mesmo, porque nessa altura já o via. E, de repente, e em derivação oposta a de Ricardo Reis, surgiu-me impetuosamente um novo indivíduo. Num jato, e à máquina de escrever, sem interrupção nem emenda, surgiu a Ode Triunfal, de Álvaro de Campos – a Ode com esse nome e o homem com o nome que tem (PESSOA, 1988b, p. 198 e 199).

O poeta dos sentidos recusa o pensamento enquanto uma coisa que está em lugar de outra coisa.

Porque o único sentido oculto das cousas
É elas não terem sentido oculto nenhum,
[...] Sim, eis o que os meus sentidos aprenderam sozinhos:
As cousas não têm significação: têm existência.
As cousas são o único sentido oculto das cousas.
(Alberto Caeiro – O guardador de rebanhos In: PESSOA, 1988a, P. 50)

Para Caeiro, a verdade é uma experiência, uma aprendizagem que não consiste no acúmulo de conhecimentos, mas na depuração do corpo e do espírito. Semelhante a meditação, Caeiro não nos ensina nada, exceto o esquecimento de todos os ensinamentos e a renúncia a todos os conhecimentos,

mas a destruição da lógica não tem por objeto remeter-nos ao caos e ao absurdo e sim, através da experiência do sem-sentido, descobrir um novo sentido” (PAZ, 1990, p. 160).

Podemos então encarar o mestre dos heterônimos pessoanos não como um filósofo e sim como um sábio.

“Os pensadores têm ideias; para o sábio, viver e pensar não são atos separados”. (PAZ, 1990, p. 210)

Caeiro ensina que as coisas são o que vemos e nada mais. No poema *O que nós vemos*, ele procura atingir o puro sentir, vivenciar o mundo sem as máscaras de significado atribuídas pelo homem. Um retorno à natureza, pois, segundo ele, precisamos esquecer o que aprendemos para podermos lembrar quem somos.

Tradução intersemiótica

O poema *O que nós vemos* integra a série *O guardador de rebanhos*. Um fragmento desse poema, mais precisamente a passagem “O essencial é saber ver / Saber ver sem estar a pensar”, será a matriz do texto sombreado.

Para compor esse trecho, nos moldes da tipologia apresentada no capítulo dois, serão necessárias cento e sessenta e três unidades de sombra. Os objetos, de onde partirão as sombras, serão dispostos de tal forma que possibilitará ao observador a leitura do trecho do poema. Vale relembrar a condição fundamental para a leitura das sombras: as palavras estarão visíveis quando o objeto, a fonte de luz e o suporte estiverem alinhados de acordo com as especificações previamente estabelecidas. O trecho a ser sombreado também revela a essência do pensamento de Alberto e, por conseguinte, homenageia a obra de Fernando Pessoa.

Por ter sua fundação no passado, o poema será reerguido a partir de novas estruturas, ou melhor, será feita a passagem de um repertório de “ordem pré-datada” para outro produto. Esse processo pode ser caracterizado como uma releitura na medida em que se apropria de um poema publicado e passa a operar sobre ele atualizando-o no presente; como também pode ser caracterizado como uma reescrita, quando se utiliza de outros materiais de produção para produzir esse novo produto, que está existencialmente ligado ao seu original.

Na obra *O essencial é saber ver*, o fragmento do poema não estará escrito com tinta sobre o papel, mas será transposto para outro suporte. Não se trata da reprodução da obra como sua cópia, mas sim de uma operação

de substituição. Coloca-se uma coisa no lugar de outra, conservando, no substituto, uma relação estrutural com o original. “Essa operação de substituição é, por natureza, uma operação de tradução” (PLAZA, 1987, p. 27).

A tradução que irá se operar nesse projeto artístico difere do conceito de tradução como conversão textual de sistema de escrita para outro. Nesse caso, será operado um tipo de tradução conhecida como Tradução Intersemiótica ou “transmutação”. Para Roman Jakobson (1969 *apud* PLAZA, 1987), esse tipo de tradução “consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais” ou “de um sistema de signos para outro. Por exemplo: da arte verbal para a música, para a dança, para o cinema ou para a pintura”.

No caso da escrita com sombra, podemos questionar se a passagem de escrita para escrita caracteriza uma tradução intersemiótica. Contudo, devemos lembrar que no texto sombreado também existe uma transformação de significado da obra original causada pela mudança no suporte material. O texto sombreado possui uma dinâmica e uma estrutura que dialoga com os elementos do poema. Semelhante aos concretistas, a palavra feita a partir de sombras constrói um poema visual, pois trabalha a materialidade, a forma, a dimensão icônica da linguagem escrita.

O essencial é saber ver



A ilustração mostra uma visão aérea dos bastões e de suas sombras. Alguns bastões estão perpendiculares ao solo (pontos) e outros inclinados. Vale lembrar que essa imagem representa apenas uma das inúmeras configurações assumidas pelo texto sombreado.

Essa imagem-texto, quando alinhada na forma de letras, nos fornece aparências como ícones dos símbolos

da escrita. Assim, a tipografia das sombras tende à associação por similaridade. Contudo, a iconicidade maior do poema como símbolos da escrita revela-se no nível rítmico, isto é, em termos de tempo-movimento. A imagem das sombras é uma imagem-luz-memória que se reativa para o espectador num instante.

Por outro lado, a estrutura poética é caracterizada pela aparência que ela mesma cria como mera aptidão para a semelhança. O que ela produz são imagens virtuais de algo que pode vir a ser, mas não o é por muito tempo. Portanto, o poema com as sombras denota essa qualidade, tornando essencial o que se ilumina diante dos olhos durante um instante.

Na tradução, a disposição gutemberguiana é negada pela tridimensionalidade (objeto, suporte e sombra) da escrita com as sobras. O texto-sombra-poema é “descritivo qualitativo”, pois que, com linguagem poética que é

ao descrever verbalmente, transforma o caráter linear da sintaxe verbal, cria uma gestalt de relações inusitadas e acaba por recuperar analogicamente (em termos concretos) qualidades físicas, sensíveis daquilo que é descrito (do objeto da descrição) (SANTAELLA, 1989, p. 153 *apud* PLAZA, 1987, p. 108).

A obra *O essencial é saber ver*, semelhante aos poemas concretistas, trata-se de um poema essencialmente fiscalista que enfatiza o signo, a sua materialidade e os suportes, nos quais domina a função fática da linguagem.

“O fático, o contato, pode ser entendido assim como o início do início..., onde predomina uma pré-constelação ou uma mensagem latente, em potencial e em estado configurativo permanente; uma pré-linguagem” (PLAZA, 1987, p. 83). O fático é a reafirmação da forma, da estrutura da escrita. Suas qualidades visuais, os traços finos ou grossos, longos ou curtos, inclinados ou retos, curvos ou retos, serifados ou não, fazem o código se voltar para o suporte físico, no canal.

A sombra apreende o poema original e o conforma no seu modo de apresentação, emprestando-lhe suas qualidades. Como já foi visto anteriormente, a sombra é um

espaço não iluminado, impalpável, carregado de mistérios; uma região acessada predominantemente pelo sentido da visão, semelhante à figura de Alberto Caeiro, heterônimo que existe diante de nossos olhos nas letras de seus poemas. Uma das sombras de Fernando Pessoa, Alberto Caeiro, faz-se presente juntamente na não região das trevas que iluminam a sua existência.

A cidade

Estávamos voltando para a Avenida da Universidade (Fortaleza-Ce) num caminhão carregado com aproximadamente cinquenta barras de gelo, que mediam cerca de um metro de comprimento cada. Faltavam algumas horas para o início da *performance Gelo Ogival* e o corpo já começava a ficar tenso aguardando o início da apresentação.

No percurso, iniciamos uma conversa rememorando as experiências do grupo Balbucio, que, na época, existia há quase dois anos. Discutíamos sobre a relação entre os integrantes do grupo, as ideias já realizadas, novas propostas etc. A conversa foi se desenrolando e chegou à obra *O essencial é saber ver* (a obra já havia sido apresentada, na forma de maquete, em abril de 2005, durante a II Semana de Humanidades da UFC). Naquele momento, Tutunho (um dos integrantes do grupo) propôs a transposição da maquete para algum espaço aberto da cidade. O trabalho poderia ser apresentado em grandes dimensões, buscando dialogar com a escala urbana. De imediato, encantei-me com a ideia e seguimos a conversa pensando na utilização da sombra como a marca de um trabalho que poderia ser explorado de múltiplas maneiras.

Chegamos ao nosso destino. As cinquenta barras de gelo foram descarregadas do caminhão e somadas a outras cento e cinquenta barras que iam sendo empilhadas em uma das faixas da Avenida da Universidade. Entre carros, motos e pedestres, *performers* trajados com macacões industriais montavam um “cemitério de gelo”, em memória aos mais de 200 mil mortos do ataque nuclear

às cidades de Hiroshima e Nagasaki. Assim como a radiação queimou os corpos das vítimas da bomba atômica, a radiação solar derreteu as barras de gelo.

O sol de Fortaleza que incidiu nas barras de gelo também iluminou outros trabalhos do grupo Balbucio. *Cores Berrantes*, *Ternos*, *Digital-Digital* e *96010033518* são trabalhos que apontam para uma preocupação recorrente do grupo: como estimular reflexões sobre a sociedade contemporânea a partir de intervenções no espaço público?

A cidade de Fortaleza

“Ceará terra da luz”. O epíteto dado pelo jangadeiro Francisco José do Nascimento (o “Dragão do Mar”) à sua terra natal foi emprestado à capital, que ficou conhecida como Fortaleza Terra da Luz. O slogan turístico não é por acaso. Durante o ano inteiro, a cidade, que é banhada pelo sol, brilha nas músicas de Ednardo (Álbum *Terra Da Luz*, 1982), nos quadros de Raymundo Cela (*Barra do Ceará*, MAUC, 1944), nas telas de Antônio Bandeira (*Cidade Queimada de Sol*, MAUC, 1959) e nas páginas de José de Alencar (*Iracema*, 1865).

O sol é o símbolo da cidade de Fortaleza, que está a uma distância de apenas três graus do equador, e, por isso, possui um clima tropical. O grande astro surge todos os dias na linha do horizonte do oceano atlântico por volta das cinco horas da manhã e se põe às dezessete, quase dezoito, horas da tarde. Durante todo o ano, são poucas as variações entre o amanhecer e o anoitecer. Devido a essa característica, a sombra na cidade de Fortaleza apresenta poucas variações de tamanho em comparação a localidades de maior latitude. Nesse ano de 2007, o nascente variou entre 05h09min nos dias 1 a 17 de novembro e 05h46min, nos dias 19 a 23 de Julho. Já o poente variou entre 17h24min nos dias 16 de Outubro a 5 de Novembro e 17h59min nos dias 29 de Janeiro a 10 de Fevereiro¹³.

13 Dados fornecidos pelo Doutor em Astronomia João Luiz Kohl

Além de aquecer a cidade, o sol de Fortaleza também rege o fluxo de pedestres nas vias. No horário da manhã, os pedestres buscam o acolhimento das sombras em um dos lados da calçada. Já no período da tarde, o fluxo de pedestres migra para o outro lado da rua. Essa é uma cena marcante, pois enquanto, num lado da rua, existe uma grande concentração de pessoas, o outro lado permanece vazio.

Essa diferença entre a posição das sombras no horário da manhã e da tarde também foi um elemento importante para a idealização da obra *O essencial é saber ver*. A distinção da posição entre as sombras foram evidenciadas da seguinte forma: o fragmento do poema será dividido em dois blocos de texto, sendo que às oito horas da manhã as sombras de um dos blocos se alinharão para formar “o essencial” e às quinze horas as sombras do segundo bloco mostrarão o trecho “é saber ver”. A escolha dos horários se deve ao dia do aparecimento de Alberto Caeiro¹⁴ (08/03/1914) e a hora do nascimento de Fernando Pessoa (15 horas do dia 13/06/1888).

Desse modo, os raios solares que iluminam a cidade também iluminam a sua metáfora como escrita. Não é à toa que a história da escrita confunde-se com a história das primeiras cidades. Como afirma Wheatley, a escrita é uma característica essencial da vida urbana (WHEATLEY, 1971 *apud* SAMPSON, 1996). Assim,

o próprio espaço urbano se encarrega de contar parte de sua história. A arquitetura, esta natureza fabricada, na perenidade de seus materiais tem esse dom de durar, permanecer, legar ao tempo os vestígios de sua existência. Por isso, além de continente das experiências humanas, a cidade é também um registro, uma escrita, materialização de sua própria história. (ROLNIK, 1988, p. 9) [...] Na cidade-escrita, habitar ganha uma dimensão completamente nova, uma vez que se fixa em uma memória que, ao contrário da lembrança, não se dissipa com a morte. Não são somente os textos

Moreira (kohl@on.br).

14 Refere-se à data que Alberto Caeiro surgiu para Fernando Pessoa, ou seja, a data referente ao seu primeiro escrito. Nesse caso, há uma discordância em relação à data da biografia do heterônimo que, segundo Fernando Pessoa, nasceu no dia 16/04/1889.

que a cidade produz e contém (documentos, ordens, inventários) que fixam esta memória, a própria arquitetura urbana cumpre também este papel (ROLNIK, 1988, p. 16 e 17).

Nesse sentido, é pertinente traçar um esboço do Centro da cidade de Fortaleza com a finalidade de conhecer elementos que caracterizem e dialoguem com a intervenção urbana proposta neste trabalho.

O Centro da cidade de Fortaleza

Fortaleza possuía já em 2009 uma grande densidade populacional (8.000 hab./km²)¹⁵. Com mais de dois milhões de habitantes, a cidade sofria as conseqüências de um crescimento urbano desordenado e experimentava um processo de verticalização e descentralização das atividades relacionadas ao comércio e lazer.

O Centro Antigo¹⁶, coração da cidade de Fortaleza, sofria com a descaracterização de seu espaço, provocado principalmente pelo uso de marquises e peças publicitárias que recobrem a fachada das construções, além das demolições de casas antigas para construção de prédios de características modernas e dos chamados currais (estacionamentos improvisados).

A trama urbana é definida por ruas estreitas que demarcam ortogonalmente as quadras do Centro. Na poesia de Herman Lima,

Fortaleza é um xadrez colorido, onde o sol dá xeque-mate à tristeza o dia todo. As ruas, certinhas, de uma ponta à outra, fazendo as suas paralelas de geometria, por onde corriam os bondinhos pacatos e passam agora os ônibus sacolejantes, sob o olhar das mesmas venezianas maliciosas, com que as casas de alegres fachadas miram a vida que passa (LIMA, 1997, p. 44).

¹⁵Fonte: IBGE 2009.

¹⁶Os limites do Centro Antigo não coincidiam com os limites considerados como Centro pelo IBGE. O instituto dividia a Cidade de Fortaleza em 6 regiões com uma população distribuída eqüitativamente, sendo o Centro incorporado à Secretaria Regional II, tendo esta, por sua vez, subdividido em outras zonas o seu território.

O arquiteto português Antônio José da Silva Paulet foi o autor do projeto urbanístico para a modernização do Centro, inspirado nos moldes das ruas parisienses. O traçado na forma de xadrez privilegiava o fluxo de pedestres, carros e mercadorias, privilegiando o deslocamento e facilitando a vigília dos poderes públicos sobre a capital.

Para a arquitetura clássica, esse formato regular das ruas dificulta a contemplação da cidade, pois a cada cem passos o pedestre é obrigado a sair da calçada para atravessar a rua e não têm condições de prestar a devida atenção nas paisagens urbanas. Nesse caso, “falta a proteção natural de uma série contínua de fachadas”. (SITTE, 1992, p. 103)

A falta de fechamento lateral das ruas nas cidades modernas é um dos indícios da construção de cidades pautadas apenas no problema técnico da locomoção, deixando de se pensar a construção urbana como obra de arte. Nesse aspecto, a praça, mais do que outras estruturas urbanas, é influenciada por essa mudança.

A praça é um espaço construído especialmente para destacar paisagens em meio à monotonia de residências e comércios, além de garantir à cidade uma maior circulação de ar e possibilitar uma visão mais ampla sobre um monumento, realçando seu efeito arquitetônico.

Um exemplo dessas mudanças para a modernização da cidade de Fortaleza foi a remodelação da Praça do Ferreira viabilizada na gestão municipal do prefeito Godofredo Maciel em 1925. Na ocasião, foi operada uma verdadeira “cirurgia plástica” no espaço: além de implantar “salva-vidas” e alamedas laterais para facilitar o trânsito, foram demolidos os quatro cafés afrancesados e o Jardim Sete de Setembro, por ocuparem quase toda a praça, deixando-a mais aberta ao fluxo de pedestres. Os únicos toques de embelezamento permitidos foram a instalação de retilíneos e estreitos canteiros de flores nas extremidades da praça e um coreto coberto em seu centro. (PONTE, 1989, p. 185)

A cidade moderna

Nas cidades modernas, a visão clássica do eterno e do duradouro é substituída, cada vez mais, por uma busca do transitório. A referência ao espaço (lugar mais ou menos bem delimitado) adquire um caráter contraditório a partir da arte moderna, exatamente pelo seu caráter efêmero. A máquina e a velocidade do automóvel promovem um aumento no dinamismo e na mobilidade da vida no século XX. Essa mudança, refletida na arte das vanguardas como o Cubismo e o Futurismo, coloca o observador sob um novo ponto de vista.

Assim, as mudanças na relação entre habitante e cidade estão diretamente relacionadas às transformações que caracterizaram a modernidade urbana. Como exemplo, podemos citar as mudanças de comportamento estimuladas por invenções como o telefone, o automóvel, o avião e, atualmente, o surgimento e proliferação de meios eletro-eletrônicos e digitais de armazenamento, processamento e distribuição de dados. De forma colaborativa, a arte vai beber no esgoto dessa cidade pulsante e revelar os efeitos dessas transformações na sociedade contemporânea.

Nicolas Bourriaud (2001 *apud* MARTINS, 2006) aponta para as “utopias de aproximação” como práticas artísticas que se estendem num vasto território de experimentações sociais e que pretendem agir, gerando novas percepções e novas relações de afeto, num mundo regulado pela divisão do trabalho, a ultraespecialização e o isolamento individual. Com isso, a arte urbana pretende inserir-se e agir dentro do tecido social e não apenas inspirar-se nele.

Ao se apropriar do espaço como mais um elemento integrante e inseparável, tem-se uma diluição do limite entre espaço da obra e espaço externo a ela. “O espaço passa de contexto a texto: obra/ambiente/observador tornam-se partes inseparáveis de um mesmo sistema e só podem ser entendidos conjuntamente”. (MOASSAB;

REBOUÇAS, 2006, p. 2) Em síntese, o objeto artístico não protagoniza a proposta, mas atua conjuntamente com o espaço dinâmico criado pelas ações que se desenvolvem em seu entorno.

Como resultado dessas mudanças, as artes plásticas deixam

[...] de ser artes visuais para serem artes da presença. [...] as instalações, assim como todas as outras formas expressivas da visualidade que rompem com a classificação tradicional das belas-artes, não podem mais ser pensadas nem na ordem da visualidade nem na ordem da espacialidade, mas na ordem da plástica da presença, como tempo espacializado. Como espacialidade capaz de ser moldada por estados de tempo (DOCTORS, 1999, p. 10 e 11 *apud* MOASSAB; REBOUÇAS, 2006, p. 2).

A retomada da ideia do grafite dos anos 1980, assim como as técnicas do *sticker* e estêncil, evidencia a precariedade material e a não necessidade de obra de arte como algo durável. Essas manifestações, ao lado de *performances* e *happenings*, ocupam territórios em tensão, regiões de conflito ou esgarçamento (social, patrimonial).

Com o propósito de apresentar questões que orientem esse olhar, Giulio Argan fala que a arte pública¹⁷ é uma arte fundamentada em atitudes, em que a ideia de autoria não condiz com novos modos de produção operados hoje, seja na música, no *hip hop* ou na *internet*, em que existem *sites* abertos, com a Wikipédia, para usuários adicionarem informação. A ideia de participação e a possibilidade de interferência no processo da criação artística fazem da interação a chave do trabalho artístico urbano. Nesse caso, como aponta Humberto Eco no livro *Obra aberta* (1991), existe

[...] uma concepção *transitiva* do conhecimento, que se torna imediatamente rica de sugestões quando posta em contato com a sua noção de objeto estético como termo de uma experiência organizadora, em que experiências pessoais, fatos, valores,

17Essa nova proposta no campo das obras que estão no espaço público vem sendo comumente denominada de “arte pública”. Em oposição ao conceito de obra pública que remete a ideia de monumentos criados a partir de uma encomenda para ornamentar espaços públicos.

significados, se incorporam a um dado material e se fundem com ele, num todo, apresentando-se, como diria Baraton, ‘assimilados’ a ele (ECO, 1991, p. 71).

Bourriaud diz que a tarefa da arte contemporânea no campo do intercâmbio das representações é criar espaços livres, propor temporalidades cujo ritmo atravesse aqueles que organizam a vida cotidiana. É favorecer relacionamentos intrapessoais diferentes daqueles que nos impõe a sociedade da comunicação. Nesse terreno, a cidade parece ser material inesgotável, sempre passível a novas abordagens – mesmo porque a cidade se renova a cada dia.

Percepções na cidade

Caminhando em ritmo acelerado, ele para diante do sinal vermelho. Olha para o lado e vê um camelô vendendo o DVD da sua banda favorita. O sinal abre e ele segue adiante atravessando as ruas e desviando das sacolas. A fome aumenta e o faz sair de sua rota para comer um salgado com suco numa lanchonete conhecida. O sol parece estar mais quente do que nos outros dias, e ele bebe o suco de um só gole. O relógio lhe dizia que estava atrasado para o trabalho, pois já eram oito horas da manhã. Ele muda de calçada se protegendo na sombra e segue adiante flertando com o corpo de mulheres que passam ao seu lado. Seus olhos não ligam para os anúncios de promoção que são estendidos na frente das lojas de roupa ou de produtos a um e noventa e nove. As únicas placas que despertam sua atenção são as das lojas que ofertam o seu sonhado MP3. Estava quase chegando ao seu destino, só faltava atravessar a praça e dobrar a esquina do próximo quarteirão, mas, antes de concluir seu trajeto, percebeu uma novidade na praça. Naquele espaço, ele encontrou sombras que mostravam um poema.

O exemplo acima nos permite fazer algumas considerações sobre a percepção dos habitantes na cidade,

mas gostaria de discorrer sobre a relação entre o homem e o tempo. Na história, o personagem andava apressado pelas ruas com medo de chegar atrasado ao trabalho. Sonhando, quem sabe, em um dia poder esticar o tempo para que lhe sobre tempo de cumprir todas as suas tarefas.

Transformamos o tempo, como mostrou Marx em seus estudos sobre o tema¹⁸, em uma coisa, uma mercadoria. Como resultado, temos uma enorme dificuldade de compreender que, ao ver o tempo só como um bem de consumo ou moeda de troca, perdemos a sabedoria da espera. Isto é,

perdemos uma das dimensões mais importantes da nossa existência. Não sabemos distinguir o tempo cultural do tempo natural e pagamos muito caro por isso. Ao institucionalizar a temporalidade linear, deixamos de respeitar a diversidade das temporalidades individuais. (MARIOTTI, 2002, p. 8).

No centro da cidade, o tempo dos passantes é disputado a cada esquina pelos estabelecimentos comerciais, que se utilizam de frases curtas e incisivas, aliadas à estratégia do preço baixo, com o propósito de chamar a atenção dos consumidores para uma possível compra. Nas cidades, as pessoas são bombardeadas por tantas informações que deixam de percebê-las.

Em meio a esse turbilhão de informações, as praças continuam sendo um ponto de referência para as pessoas que transitam na cidade. Elas demarcam uma região nos mapas mentais das pessoas que por ali circulam, oferecem um espaço para descanso e ponto de encontro. Em meio a ruas e construções, a praça oferece um espaço a céu aberto que possibilita a entrada de luz necessária para clarear o poema sombreado a que se refere este trabalho.

Contrastando com esse cenário, o poema de Alberto Caeiro preserva a sabedoria para reaprender a aguardar o nascer do dia, o cair da noite, a chegada de uma estação

18Karl Marx, *O Capital (Das Kapital)* – Livro I, publicado em 1867; Livros II e III, publicado postumamente por Engels.

do ano, as fases da lua. Para Caeiro, os ciclos da vida incluem o tempo de espera da natureza. Além disso, o poema sombreado pelo sol se constrói no tempo e para lê-lo é preciso ceder a essa instância da vida. Nesse caso, o parar e o observar são ações fundamentais para contemplar o poema *O que nós vemos*.

O material da obra *O essencial é saber ver*

Uma praça no Centro da cidade de Fortaleza será o local de exibição da obra *O essencial é saber ver*. Escolhido o espaço, pode-se agora definir o objeto do qual partirá a sombra. No local, 163 canos de PVC brancos de dez centímetros de diâmetro, com alturas variando entre trinta centímetros a um metro, estarão em pé na posição vertical.

Os canos acima da superfície contrastam com a tubulação subterrânea que transporta água para as casas, lojas e prédios da cidade. Ora, quem enxerga cilindros plásticos brancos e ociosos numa praça, rapidamente os reconhece como canos, mas também reconhece que esses objetos não estão executando sua função utilitária. A simbiose entre o objeto artístico e seus materiais de produção, nos permite fazer a analogia entre a circulação de líquido no corpo humano, possibilitada pelas veias, e a circulação de líquidos da cidade, possibilitada pelo encanamento subterrâneo. Dessa forma, os canos podem ser encarados como veias da cidade.

Na obra, os materiais nobres ou belartísticos (o mármore e o bronze – em escultura), que confinavam a expressão plástica, são substituídos por um de uso comum. O cano de PVC é um utensílio utilizado em escala industrial pela construção civil por suas qualidades de durabilidade, leveza, impermeabilidade a líquidos e gasosos, resistência ao sol, chuva, vento, maresia e choques. Inicialmente, ele não possui nenhuma função artística, mas suas características materiais (textura, formato, cor) são emprestadas à obra *O essencial é saber ver*.

A simples mudança de contexto do signo, o deslocamento de sua singularidade como existente concreto, possui a particularidade de subverter a expectativa do intérprete e, portanto, sua experiência colateral com o signo. Neste caso, o que se opera e muda não é a linguagem, mas o “fundo” ou contexto onde está depositada, organizando-se num novo sintagma (PLAZA, 1987, p. 80).

A escala do poema sombreado dialoga com as escadas criadas pelo homem que habita as grandes cidades e reafirma as novas formas de perceber o espaço e lidar com os limites na cidade moderna. Cada letra sombreada possui as dimensões de um metro e vinte centímetros de largura por um metro e sessenta centímetros de comprimento. No total, o poema ocupa uma área de aproximadamente cento e cinquenta metros quadrados. Como resultado, é possível ler o poema mesmo estando distante do local de sua materialidade. O texto poderá ser lido do alto de um prédio ou de uma distância horizontal que permita o observador visualizar todas as sombras que compõem uma palavra.

A ordenação espacial, os diâmetros, os comprimentos padronizados e as distâncias regulares entre os canos possibilitarão a percepção de um conjunto de canos, ou seja, os observadores perceberão que entre os canos existe um elo. As palavras sombreadas só poderão ser visualizadas em dois momentos do dia, especificamente no horário das oito e quinze horas. Durante dez dias – período onde as disposições dos canos e de suas sombras permitem a leitura do texto –, o poema será escrito e re-escrito diariamente.

O projeto elege a categoria do provisório como sua própria categoria de criação, pondo em questão, constantemente, a ideia de uma obra conclusa. O movimento de contração, deslocamento e expansão das sombras é, por assim dizer, orgânico.

A obra se baseia numa técnica ‘permutatória’, que incorporam a ideia de múltiplas transformações, previamente definidas pelo autor, pelo menos como âmbito virtual de possibilidades. Assim como os quadros em movimento, transformáveis e mesmo tácteis, do israelense Yaacov Agam, que receberam o prêmio de pesquisa da VII Bienal de São Paulo; as pinturas seriais, também

cambiáveis, do suíço Karl Gerstner; as permutações do brasileiro Almir Mavignier (CAMPOS, 1977, p. 23 e 24)

A forma das sombras se move sob nossos olhos e a obra torna-se “obra em movimento”, refazendo e desfazendo a escrita durante o dia. Por sua vez, as dinâmicas das sombras dos canos compõem, junto às sombras de árvores, bancos, pedestres, postes, o espaço da praça.

Referências Bibliográficas

Livros e periódicos:

BENSE, Max. *Pequena estética*. 2ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1975.

BLANCO, José. *Fernando Pessoa, esboço de uma bibliografia*. Lisboa: Centro de Estudos Pessoaanos, 1983.

CAMPOS, Haroldo de. *Metalinguagem: ensaios de teoria e crítica literária*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1970.

CAMPOS, Haroldo. *A arte no horizonte do provável*. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

CHALHUB, Samira. *Funções da Linguagem*. São Paulo: Ática, 1987.

ECO, Umberto. *Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. 8ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1991.

ENGELMANN, Arno. *A Psicologia da Gestalt e a Ciência Empírica Contemporânea*. Psicologia: Teoria e Pesquisa. v. 18, n. 1, p. 01-16, jan./abr., 2002.

GOMBRICH, E.H. *A história da arte*. 15ª ed. Rio de Janeiro: LTC, 1993.

GUIMARÃES, Fernando. *Simbolismo, Modernismo e Vanguardas*. 3ª ed. Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 2004.

LIMA, Herman. *Imagens do Ceará*. 2ª ed. Fortaleza: Casa de José de Alencar Programa Editorial, 1997.

PAIVA, Wagner Peixoto de. *A Teoria do Caos e as organizações*. Cadernos de pesquisas em administração, São Paulo, v.8, n.2, p. 85-96, abr./jun., 2001.

PAZ, Octavio. *Signos em rotação*. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1990.

PESSOA, Fernando. *Fernando Pessoa*: Alberto Caeiro, Ricardo Reis e Bernardo Soares. Edição comemorativa do cinquentenário de morte. São Paulo: Verbo, 1988a

PESSOA, Fernando. *Fernando Pessoa*: traduções de poesia e prosa. Edição comemorativa do cinquentenário de morte. São Paulo: Verbo, 1988b.

PLAZA, Julio. *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1987.

PONTE, Sebastião Rogério. A Belle Époque em Fortaleza: remodelação e controle. In: Simone de Souza. (Org.). Uma Nova História do Ceará. Fortaleza: Fundação Demócrito Rocha, 2000, v. , p. 162-191.

RAMALHO, Francisco; FERRARO, Nicolau Gilberto; TOLEDO, Paulo Antônio de. *Os fundamentos da física: terminologia, ótica e ondas*. v. 2, 6ª ed. São Paulo: Moderna, 1998.

ROLNIK, Raquel. *O que é cidade*. 2ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1988.

SAMPSON, Geoffrey. *Sistemas de escrita: tipologia, história e psicologia*. São Paulo: Ática, 1996.

SITTE, Camillo. *A construção das cidades segundo os princípios artísticos*. São Paulo: Ática, 1992.

Livros, artigos, revistas, jornais e dissertações em meio eletrônico:

BACELAR, Jorge. *Linguagem da visão*. Beira Interior (Pt): Universidade da Beira Interior, 1998. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt>>. Acesso em: 10 out. 2007.

CAMPOS, Augusto et al. Plano-piloto para poesia concreta. Revista Noigrandes. São Paulo: n.4, 1958. In: Campos, Augusto et al. *Teoria da poesia concreta*. São Paulo: Edições Invenção, 1965. Disponível em: <<http://www.tanto.com.br/luizedmundo-concret.htm>>. Acessado em: 10 nov. 2007.

MARIOTTI, Humberto. Os cinco saberes do pensamento complexo: pontos de encontro entre as obras de Edgar Morin, Fernando Pessoa e outros escritores. In: Comunicação às 3as Conferências Internacionais de Epistemologia e Filosofia, abr. 2002, Viseu (Pt). *Anais eletrônicos...* Viseu: *Campus Acadêmico de Viseu*, 2002. Disponível em: <http://209.85.165.104/search?q=cache:BMXdBRvUI8AJ:edgarmorin.sescsp.org.br/arquivo/download/arquivos/humberto_mariotti-Viseu.doc>. Acessado em: 10 out. 2007.

MARTINS, Giovanna Viana. *Três personagens através do território dos afetos: transversais de inscrições contemporâneas*. 2006. 122f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Escola de Belas Artes, Universidade de Minas Gerais, Uberlândia, 2006. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1843/VPQZ-6ZGJL2>>. Acessado em: 10 nov. 2007.

MOASSAB, Andréia; REBOUÇAS, Renato. Arte e cidade: construindo territorialidades. In: Seminário arte e cidade, 1, 2006, Salvador. *Anais eletrônicos...* Salvador: UFBA, 2006. Disponível em: < <http://www.artecidade.ufba.br/artecidade.swf> >. Acessado em: 10 out. 2007.

Poeta Augusto de Campos vê poema como móbile. *Folha de São Paulo*. São Paulo, 28 set. 2006. Disponível em: < <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u64745.shtml> >. Acesso em: 10 out. 2007.

RAMOS, Maria das Graças Moreira. Sombra: contraponto da luz, matérias impalpáveis. In: 15º Encontro Nacional da ANPAP. Salvador, 2006. *Anais eletrônicos...* Salvador: ANPAP, 2006. Disponível em: <<http://www.anpap.org.br>>. Acessado em: 10 nov. 2007.

REIS, Amélia Paes Vieira. *Design concretista: um estudo das relações entre o design gráfico, a poesia e as artes plásticas concretistas no Brasil, de 1950 a 1964*. 2006. 207f. Dissertação (Mestrado em Design) – Programa de Pós-graduação em Design, PUC, Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: < <http://www.maxwell.lambda.ele.puc-rio.br>>. Acessado em: 10 nov. 2007.

VALLE, Arthur Gomes. Pintura, poesia: metonímia e metáfora na imagem. In: XII Encontro do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, 2005, Rio de Janeiro. *Anais eletrônicos...* Rio de Janeiro: EBA/UFRJ, 2005. Disponível em: <http://br.geocities.com/artus_agv/>. Acessado em: 10 out. 2007.

Sites:

<http://um-buraco-na-sombra.netsigma.pt>

<http://www.artecidade.ufba.br>

<http://www.fpessoa.com.ar>

<http://www.imediata.com/BVP/>

<http://www.marcello.pro.br/sombras.htm>

<http://www.ofipro.com.br>

<http://www.relogiodesol.com>

<http://www.ubu.com>

<http://www.ufp.pt>

<http://www2.uol.com.br/augustodecampos/>

<http://www2.uol.com.br/haroldodecampos/>

di-
gital

di-
gital

O olhar percorre as ruas como se fossem páginas escritas: a cidade diz tudo o que você deve pensar, faz você repetir o discurso, e, enquanto você imagina estar visitando Tâmara, não faz nada além de registrar os nomes com os quais ela define a si própria e todas as suas partes. (CALVINO, 1991, p. 18)

Impressões sobre Digital Digital

Tobias Sandino Gaede

Graduado em Comunicação com habilitação em Publicidade e Propaganda e Mestre na Linha de Fotografia e Audiovisual do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, ambos pela Universidade Federal do Ceará.

Introdução

À beira de uma calçada movimentada da cidade, os passantes são convidados a colaborar na pintura do tecido que ali se encontra estendido. A superfície vai sendo lentamente preenchida pela impressão das digitais dessas pessoas. Percebe-se, ao fim, que, da aglutinação daquelas várias pequenas marcas deixadas pelo público, forma-se uma nova imagem, uma grande e ilusória impressão digital composta por inúmeras outras. A *Digital Digital* é um painel cuja execução só se torna possível com a participação do público.

Impressões sobre Digital Digital – olhares sobre a situação acima descrita – surge da proposta de unir um trabalho teórico a um trabalho prático paralelo, sem que para isso haja exigência. Este trabalho acadêmico de conclusão de curso está atrelado a uma intervenção urbana que foi realizada nos arredores do espaço da Universidade durante o período de defesa.

O objeto da pesquisa monográfica é a própria intervenção urbana. Entretanto, é importante salientar que este trabalho não se propõe a observar os resultados obtidos da apresentação da *Digital Digital*, mas a discutir conceitos relacionados à sua concepção, independentemente da execução propriamente dita.

*

A impressão digital, usada costumeiramente como sinal da individualidade do sujeito, na *Digital Digital*, muda de foco e passa a participar da elaboração de uma marca que se propõe a ser representante do coletivo. Esta característica da obra é um dos principais pontos aonde a pesquisa pretende chegar, paralelamente à tentativa de apresentar a *Digital Digital* na condição de um registro dos fenômenos efêmeros da cidade contemporânea. Para tal, a monografia discute, principalmente, temas relativos a indivíduo e identidade no contexto da cidade, assim como temas correlatos em variados campos do conhecimento.

A opção do uso de um tecido semitransparente como suporte para a *Digital Digital* foi feita com o intuito de

estabelecer uma relação com a comparação do véu com a multidão observada por Benjamin. A escolha se confirmou ao perceber que o tecido também é usado metaforicamente por outros autores para falar da massa de pessoas que ocupa os espaços da cidade, como também tratando de assuntos correlatos: as redes de relações de poder de Foucault, o ritmo que Barthes compara ao drapeado da roupa, as deusas Moírai que fiam o destino.

Um aspecto bastante importante na interpretação que se faz dos assuntos debatidos nessa pesquisa monográfica é o caráter passageiro que neles se observa. Assim, a calçada é discutida com ênfase na transitoriedade que a caracteriza, como lugar de passagem. A cidade é analisada com foco no processo de constante construção e reconstrução a que é submetida. O indivíduo é visto, por um lado, como sujeito biológico e passível dos processos de atualizações da vida; por outro lado, como sujeito social e em transformação pelas experiências vividas no contato com o todo social. A identidade é analisada sob a ótica do “descentramento da identidade” da contemporaneidade.

Todos esses fatores, enfatizados na fluidez, são lembrados pela relação que estabelecem com a proposta do painel da *Digital Digital*: sugeri-la como registro dos fenômenos passageiros que compõem a cidade, em especial a cidade contemporânea, e como registro das relações de identidade estabelecidas entre indivíduos no espaço urbano.

*

Na exposição organizada no pátio da reitoria da Universidade Federal do Ceará durante o acontecimento da II Semana de Humanidades da UFC, do dia 25 ao dia 29 de abril de 2005, a primeira versão da *Digital Digital* foi apresentada. Essa, entretanto, diferenciava-se pelo fato de ser construída pelas impressões digitais de uma única pessoa. A nova versão e as discussões feitas no corpo do

texto deste trabalho, baseia-se na elaboração coletiva da pintura no painel da *Digital Digital*.

O trabalho é resultado de estudos e discussões feitas na participação do Projeto Balbucio. Desde setembro de 2003, o grupo se reúne para produzir e discutir arte. Mais recentemente, o grupo se oficializou como projeto de extensão, embora desde o início fosse fortemente ligado ao ambiente da Universidade. Ao todo, foram mais de 25 projetos executados. Entre eles, *performances*, instalações e seminários, movimentando o espaço do *campus* do Benfica e proximidades.

Mais do que um projeto de professor e alunos, o Projeto Balbucio trabalha para criar um vínculo institucional com a Universidade. A instituição carece de esforços no sentido de abrir espaços para discussão e experimentação de temas importantes para a formação do estudante e do profissional. A criação do Balbucio está relacionada ao intuito de dar visibilidade para o campo de Arte e Comunicação e provocar debate a seu respeito, enriquecendo, assim, o ambiente da Universidade.

Como reflexo desse empenho, uma série de projetos monográficos estão sendo elaborados pelos integrantes do projeto com temas ligados à arte contemporânea. É nesse contexto que são tecidas as *Impressões sobre Digital Digital*; um interesse particular que se insere num projeto coletivo, pelo qual se absorvem experiências com o outro e se propicia também a chance de colaborar.

Impressões sobre *Digital Digital*

Um véu.

As passadas marcam o ritmo nas calçadas que ladriham a cidade. Forte, arrastada, ligeira, leve ou seja lá de que tipo seja, a maneira de pisar manifesta a composição desuniformizada dos passantes. Não somente o ritmo relacionado à marcação do tempo musical, mas também ritmo na origem etimológica grega *rhythmós*: aquilo que é movediço, móvel, fluido, “configuração sem fixidez nem necessidade natural”. “O *rhythmós* remete a todo objeto implicado em movimento: drapeado da roupa, traçado da letra (...), instabilidade do humor” (BARTHES, 2003, p. 15).

A cidade sem fluxo de pessoas é nua, mostra suas intimidades pela falta de um tecido que as encubra.

A massa é esse véu; ela ondeia nos ‘franzidos meandros das velhas capitais’. (...) Só quando esse véu se rasga e mostra ao *flâneur* ‘uma dessas praças populosas que, durante os combates, ficam vazias de gente’ – só então, também ele, vê a cidade sem disfarces (BENJAMIN, 2000, p. 56).

Pessoas atravessam a cidade com origens e destinos que se combinam, cruzam ou se contrapõem entre si. O ato de ir de um lugar a outro – em proporção urbana – leva a constantes encontros e desencontros¹. A cidade grande estratifica seu povo, e é nas ruas e calçadas que o contato com a diferença se experimenta. No espaço de passagem, a heterogeneidade está subitamente no mesmo nível, ao nível do chão. Saber qual é a meta da caminhada

1 Ver tópico *Numa dessas praças populosas*, referente à discussão sobre a cidade.

e de onde foi que se partiu, naquele momento, não afeta o fato de compartilharem o caminho.

A massa vai da periferia ao centro, do centro à periferia, de uma periferia à outra ou transita entre centros. A cidade atual não tem mais um ponto como centro, mas “caminha em direção ao policentrismo”. (LE GOFF, 1998, p. 144) Não se pode mais tomar como referência a praça e a igreja para compreender onde é que os grandes eventos, trocas e decisões da cidade acontecem. Os espíritos mais aguerridos pela insatisfação com a “sociedade de consumo” de nosso tempo talvez argumentariam que o dito “templo do consumismo” acumularia ambos os elementos, praça e igreja. Mas a cidade contemporânea extrapola a centralidade. “Parece-me (...) que a evolução age profundamente contra o centro urbano”. (LE GOFF, 1998, p. 150) Tal cidade de centro enfraquecido ou inexistente, como uma composição de pintura sem ponto de fuga e perspectiva, divide suas tensões em pontos mais numerosos.

Sobre o diagrama de vias pavimentadas que uma visão panorâmica da cidade pode revelar, diversos preenchimentos de gente se disseminam, como as cores e formas de ângulos retos se dispõem no quadro *Brodway Boogie-Woogie*, de Piet Mondrian, porém, sem a exatidão de proporções que o artista busca empreender, nem a absoluta separação das cores em quadriláteros independentes. O preenchimento da cidade real estaria repleto de superposições, colagens e *dégradés*. A metáfora do tecido resume melhor a inconstância e movimentação dos fluxos da cidade.

É um véu em constante sacolejar, como sob a força de um vento que não cessa. Mas seria absoluta a liberdade de agitar-se de tal véu? Se assim fosse, o tecido levantaria vôo, se despedaçaria e, içado pelas rajadas de vento, desnudaria as vergonhas da cidade. Laços unem um passante a outro. Uma trama de relações dificulta – embora não impossibilite – que o tecido a qualquer momento se rasgue definitivamente sem possibilidade de remendos.²

Grandes rupturas radicais, divisões binárias e maciças? Às vezes. É mais comum, entretanto, serem pontos de resistência móveis

2 Ver tópico *Apaga todos os vestígios do indivíduo*, referente à

e transitórios, que introduzem na sociedade clivagens que se deslocam, rompem unidades e suscitam reagrupamentos, percorrem os próprios indivíduos, recortando-os e os remodelando, traçando neles, em seus próprios corpos e almas, regiões irreduzíveis. Da mesma forma que a rede de relações de poder acaba formando um tecido espesso que atravessa os aparelhos e as instituições, sem se localizar exatamente neles, também a pulverização dos pontos de resistência atravessa as estratificações sociais e as unidades individuais. (FOUCAULT, 2001, p. 92)

Não é uma trama perfeitamente alinhada pela bitola da máquina de tear, como num desfile militar. É mais um emaranhado cheio de nós. Eles se conectam a inúmeros outros nós. Um esquema gráfico que representasse os vetores das forças de tração envolvidas nesse cenário seria impraticável. São forças inconstantes e inexatas.

As ruas são a morada do coletivo. O coletivo é um ser eternamente inquieto, eternamente agitado, que, entre os muros dos prédios vive, experimenta, reconhece e inventa tanto quanto os indivíduos ao abrigo de suas quatro paredes (BENJAMIN, 2000, p. 194).

Imaginar as mãos do artífice de tão gigante obra dificilmente escaparia de uma concepção religiosa ou mágica, da ideia de demiurgo. Um líder humano, por maior que seja seu poder de sugestão e mesmo que o grupo seja “extremamente crédulo e aberto à influência” (FREUD, 1976, p. 101), não tem poder sobre todas as ações dos indivíduos. O suposto artesão deveria ter poderes mais contundentes: agir diretamente sobre os destinos do indivíduo.

As Moîrai – as deusas fiandeiras – fiam, medem e cortam os destinos tanto dos deuses quanto dos mortais. “Afirmam tudo o que um ser é e pode ser e negam tudo o que ele não é e não pode ser”. (TORRANO, 1995, p. 78-82) Logo, negar aquilo que o ente não é constitui-se na afirmação do que o ente é. Uma relação de Ipseidade

discussão acerca da identidade.

e Alteridade, de ser e de não-ser, de eu e de mundo exterior.

Mostra-se a riqueza da explicação mitológica, ao trazer ao debate a discussão fundamental de que a individualidade de cada Ser é inseparável de seu caráter “mundificante”, coletivo. “(...) O indivíduo nunca é ele mesmo num restrito insulamento”. (*idem, ibidem*)

Ondeia

À margem da calçada movimentada está o tecido. Ele ondeia preso pelas quatro pontas e ao alcance das mãos de quem se puser de pé ao seu lado, é uma trama que oculta apenas parcialmente aquilo que fica por trás. A maneira como o tecido se dispõe dá a impressão de que tem a função de servir de suporte para algo, seja como uma tela para pintura ou para projeção. Apresenta-se como evidência da “civilização do retângulo” de que fala Barthes. Esse quadrilátero é uma forma que não faz parte da paisagem natural, mas uma marca bastante característica da artificialidade da civilização e de suas estruturas. Assim, o retângulo é sinal de interferência humana, de criação. Não surpreende que ele seja a “forma arquetípica do enquadramento pictórico” (BARTHES, 2003, p. 224) Entretanto, nada se vê na superfície do painel já exposto. Parece que falta alguma coisa, dá a impressão de estar incompleto.

Levando-se em conta padrões de exposição já há muito superados, a tela exposta já deveria estar terminada. As pessoas apenas teriam a possibilidade de observá-la e, se por acaso se sentissem motivadas, tecer algum comentário a respeito. No espaço de um museu tradicional, é terminantemente proibido que se toque na obra. Em muitos casos, uma linha no chão marca até que distância da obra o observador pode chegar. Obras mais valiosas são

protegidas por uma estrutura resistente de vidro e sistema de alarme.

Muitas iniciativas são tomadas na tentativa de deixar as obras fora de risco de qualquer avaria. O artista Lucio Fontana – nascido na Argentina, mas criado na Itália – trata de compor uma obra previamente “danificada”: o “Conceito Espacial” (Concetto Spaziale), uma série de telas monocromáticas com cortes e furos bastante evidenciados. O termo “conceito espacial” se referiria à superação do plano bidimensional por meio do corte para alcançar a profundidade.

No caso da *Digital Digital*, não se tenta afastar as pessoas da obra. É absolutamente necessário que aconteça justamente o contrário. As barreiras entre o público e a obra estão minimizadas, e as pessoas são solicitadas a tocarem os dedos na tela. Sem isso, a obra continuará inacabada. O autor é a coletividade. Por sua dedicação, a obra se concretizará, uma “obra aberta”, como a apresentada por Umberto Eco:

A poética da obra ‘aberta’ tende (...) a promover no intérprete ‘atos de liberdade consciente’, pô-lo como centro ativo de uma rede de relações inesgotáveis, entre as quais ele instaura sua própria forma, sem ser determinado por uma necessidade que lhe prescreva os modos definitivos de organização da obra fruída (ECO, 1991, p. 41)

Sobre uma pequena mesa está uma almofada de tinta para carimbo. Aqueles que passam pela calçada são chamados a mancharem os dedos de tinta preta e contribuir na elaboração de um desenho que formará a obra. Eles têm a liberdade de manchar a tela. As regras tradicionais de distanciamento na fruição artística não vigoram.

Entretanto, outras regras devem ser respeitadas. Ao lado do painel, estão pessoas habilitadas a orientar sobre o que os passantes devem fazer para colaborar. É possível tocar na tela e imprimir nela a impressão digital. Entretanto, não de qualquer maneira.

Aos poucos, o público – ou os autores? – vai marcando as impressões digitais no tecido. Confirma-se a hipó-

tese de que a obra não estava concluída. Só com a chegada e com a participação das pessoas é que ela é criada efetivamente. O véu que no início estava totalmente branco começa a ser manchado. Não se distingue ainda o que será aquilo. O tecido tremula sob a austeridade das amarras que o prendem à beira do curso do rio de gentes.

Nos franzidos meandros

O movimento de pessoas pretensamente restrito à estreita faixa da calçada dá ao fluxo a sensação de destinos comuns a todos. Pouco à frente, alguns podem atravessar a rua, outros dobrar a esquina, mas, num certo período de tempo e porção de espaço, estão seguindo pelo mesmo caminho.

É perfeitamente possível abrir mão do uso da calçada, esse espaço delimitado com o fim de facilitar o percurso. Atravessar a rua movimentada fora da faixa de pedestres, pular um muro ou cruzar um rio a nado não é incoerente, dependendo das circunstâncias. Mas, se o principal intuito de uma pessoa é chegar a algum lugar, é provável que faça isso de maneira mais cômoda e segura. Entretanto, não se deve esperar unanimidade: “Ele atravessa a place e a ponte de l’Europe, quase todos os dias tomado (...) pela tentação de se jogar da ponte sobre as vias férreas, sob os trens, a fim de escapar enfim daquela mediocridade da qual era prisioneiro”. (MALLARMÉ *apud* BENJAMIN, 2000, p. 222)

Independentemente dos objetivos que cada transeunte tenha ou, porventura, da falta deles, os indivíduos estão caminhando lado a lado, um à frente do outro, ou seguindo mais espaçadamente o mesmo percurso. A convivência disso implicada, principalmente, em seus momentos críticos³ possibilita a ocorrência constante de desentendimentos e situações de disputa.

Um homem que passeia não se devia preocupar com os riscos que corre, ou com as regras de uma cidade. (...) Outrora seus irmãos,

3 “Seria, sem dúvida, o problema mais importante do Viver-Junto: encontrar e regular a distância crítica, para além e para aquém da

os *badauds*⁴, que caminhavam docemente nas calçadas e paravam um pouco em toda parte, davam à vaga humana uma doçura e uma tranquilidade que ela perdeu. Agora, ela é uma torrente, onde somos rodados, acotovelados, empurrados, levados para um lado e para o outro. (JALOUX *apud* BENJAMIN, 2000, p. 210)

Diante desse tipo de situação conflituosa, pode-se chegar à questão de “como alcançar a unidade na (apesar da?) diferença e como preservar a diferença na (apesar da?) unidade”. (BAUMAN, 2005, p. 48) Viver num espaço comum, como a cidade, é um motivo constante para que a relação unidade-diferença se desenvolva. A rua está repleta de exemplos.

Perder-se na cidade, na condição de *badaud* ou de *flâneur*, é estar na cidade a relacionar-se com ela. “A cidade se comunica com os seus edifícios, ruas, insígnias, lojas, e com o fluxo de um tráfego insaciável”.⁵ (CANEVACCI, 1993, p. 14) O flanador caminha pelas ruas, recebe estímulos da cidade e da massa de pessoas que preenchem seus espaços, porém, mantém-se “em plena posse de sua individualidade”. Enquanto isso, o *badaud* absorvido e extasiado pela visão do espetáculo do mundo exterior torna-se “um ser impessoal; já não é um ser humano; é o público, é a multidão”. (FOURNEL *apud* BENJAMIN, 2000, p. 202) Ambos figuram entre os integrantes da massa humana que habita a cidade e percorre seus meandros.

Boulevards parisienses ou *shopping centers* globais, de certa forma extensões da rua, “versões melhoradas” do que, às vezes, não é tão agradável, oferecem um caminho seguro, fazem com que o sujeito saiba que, da porta para dentro, está amparado por um certo grau de previsibilidade do que virá adiante em seu passeio. Na

qual se produz uma crise. (Jamais, em nenhum emprego da palavra, esquecer de ligar crítica e crise: a ‘crítica’ (literária), principalmente, visa a colocar em crise)” (BARTHES, 2003, p. 258)

4 *Badaud* é traduzido por “basbaque” na edição usada nesta monografia.

5 Ver tópico *Ela jaz à frente do flâneur*, referente à discussão da comunicação urbana.

rua, não há tanta certeza. “Não saber se orientar numa cidade não significa muito. Perder-se nela, porém, como a gente se perde numa floresta, é coisa que se deve aprender a fazer”. (BENJAMIN *apud* CANEVACCI, 1993, p. 13) Não se cataloga ou mapeia tudo numa cidade. Aprender a se perder é estar atento à surpresa que se pode encontrar ao dobrar a esquina e notar a complexidade e diversidade do que ali se apresenta naquele momento específico, que logo pode deixar de se mostrar ao transeunte para dar lugar a um novo imprevisto.

A “cidade polifônica” é a grande metrópole contemporânea “que se comunica com vozes diversas e todas copresentes”. A heterogeneidade do que compõe a cidade, visível nos fluxos de pessoas nas ruas, é comparada à complexidade de um agrupamento de sons, sob o conceito de polifonia: “vários itinerários musicais ou os materiais sonoros se cruzam, se encontram e se fundem, obtendo harmonias mais elevadas ou dissonantes, através das respectivas linhas melódicas”. (CANEVACCI, 1993, p. 15) As ondas sonoras propagam-se cruzando a cidade.

Mas é lógico que não está na calçada o motivo da caminhada. É o que está ao redor que leva os caminhantes a irem adiante, retrocederem ou permanecerem onde estão. Não se visita Copacabana, por exemplo, exclusivamente pela vontade de caminhar sobre as ondas em preto e branco que revestem o calçadão que se estende ao longo da praia – apesar de ser uma atração muito característica do lugar, mas bem além disso, pelas ondas na água da praia, além da areia, sol, guarda-sol, coco gelado, pessoas bronzeadas, hotéis, restaurantes, prédios de apartamentos e pelo que é intangível, como a propagada fama desse lugar.

Em cada calçada da cidade observam-se características particulares, movimento de pessoas que diferenciam-nas: horas do dia, dias da semana, períodos do ano ou épocas na história indicam maior ou menor fluxo de pessoas, quem são elas e a maneira de estarem ali. Não só temporalmente, mas por fatores bastante diversos, escolhe-se o percurso a ser feito entre todas as opções dispo-

níveis. A escolha baseia-se em termos práticos – de maneira a tornar o trajeto o mais rápido, seguro, agradável possível – e “também pelo fluxo emotivo que se libera quando atravesso essas ruas, e não outras”. A cidade – ou a percepção que se tem dela – está ligada às experiências passadas pelos indivíduos e pelo que se diz a respeito de suas ruas, muros e prédios. Não é só o concreto e o visível que determinam a constituição do espaço urbano, mas “existe uma relação dialógica entre um determinado edifício e a sensibilidade de um cidadão que elabora percursos”. (CANEVACCI, 1993, p. 22)

Poderia dizer de quantos degraus são feitas as ruas em forma de escada, da circunferência dos arcos dos pórticos, de quais lâminas de zinco são recobertos os tetos, mas sei que seria o mesmo que não dizer nada. (...) A cidade se embebe como uma esponja dessa onda que refluí das recordações e se dilata. Uma descrição de Zaíra como é atualmente deveria conter todo o passado de Zaíra. (CALVINO, 1991, p. 14)

Cada pequeno elemento constituinte da paisagem urbana pode provocar lembranças na mente do passante. Não necessariamente por já ter passado por ali antes, nem por já ter visto tal ou tal objeto em experiências anteriormente vividas, mas por perceber no objeto algo que prenda a atenção. Num pequeno trajeto que seja, o caminhante das ruas da cidade está potencialmente exposto a constantes momentos de epifania:

A todo instante, uma perfeição formal aparece num gesto ou num rosto; uma tonalidade sobre as colinas ou sobre o mar e mais requintada que as outras; uma paixão, uma visão, ou uma excitação intelectual tornam-se, a nossos olhos, irresistivelmente reais e atraentes, por um momento, apenas... (PATER *apud* SÁ, 1993, p. 170)

O espaço urbano é rico em fontes de experiência da sensação epifânica, do “êxtase” da experiência estética. A epifania que alimenta a construção da escritura de Clarice Lispector e James Joyce, tem o original num espaço como esse, num espaço real como é o da cidade. O poder de comunicação da cidade não precisa estar codifi-

cado em linguagem escrita ou outro tipo de linguagem mais facilmente cognoscível. Tais linguagens podem ser de percepção e interpretação individuais. Quem sabe até mesmo uma comunicação entre elementos sem capacidade intelectuais:

um edifício “se comunica” por meio de muitas linguagens, não somente com o observador mas principalmente com a própria cidade na sua complexidade.⁶ (CANEVACCI, 1993, p. 22)

Das velhas capitais

A calçada leva as pessoas na velocidade que as suas pernas podem alcançar. Desta maneira não se chega muito rápido e é custoso ir muito longe. A rua dá maiores proporções ao transporte: por ela, em aparatos mecânicos e motorizados, distâncias são vencidas e pontos extremos da cidade podem ser unidos por grandes obras da engenharia.

Assim, quando está a pé, o cidadão a caminho de seus negócios cotidianos tem, ininterruptamente, diante dos olhos a imagem do concorrente que o ultrapassa no veículo. – As calçadas foram certamente construídas no interesse daqueles que estavam em veículo ou a cavalo. (BENJAMIN, 2000, p. 220)

A amplidão da metrópole combinada à facilidade de ir e vir por seu território resulta em uma maior facilidade de contato com o estranho, numa coexistência no mesmo ambiente de representantes de grupos diversos. O desconhecimento que o sujeito tem daquele que está a seu lado revela modos de relação impessoal entre os indivíduos.

A cidade, que, no passado, era o lugar fechado e seguro por antonomásia, o seio materno, torna-se o lugar da insegurança, da inevitável luta pela sobrevivência, do medo, da angústia, do desespero. (ARGAN, 1998, p. 214)

6 Ver tópico *Ela jaz à frente do flâneur*, referente à discussão da comunicação urbana.

Tal situação lembra a história bíblica da Torre de Babel. Forçando os “limites do seu destino”, os construtores da cidade-torre se propuseram a uma meta pretenciosa: “elevarão a Torre até ao céu extraterrestre, e alçarão um nome imperecível” (ZUMTHOR, 1998, p. 180). Era o que se aspirava. Impedida a consolidação do desejo de edificar uma torre que levasse direto aos céus, aqueles que a construíam – que formavam um só povo com uma só língua, viram-se incomunicáveis e sem o rumo certo do céu como ponto a ser atingido por meio de seu trabalho. Esse mito “ecoará na metrópole moderna, cuja forma é a disformidade e cujo alvo é sua própria expansão sem alvos”. (GOMES, 1994, p. 81) Na cidade contemporânea, o que separa os indivíduos não é propriamente não falar a mesma língua. A falta de comunicabilidade entre grupos se baseia em outros tipos de divergência. Para comunidades muito fechadas, o simples fato de

sentar-se à mesa com ‘estranhos’, estar em sua companhia nos mesmos lugares, para não falar em enamorar-se ou casar fora dos limites da comunidade, são sinais de traição e razões para ostracismo e degredo. (BAUMAN, 2003, p. 127)

A relação de identidade e diferença é base desses conflitos.

Em Cloé, cidade grande, as pessoas que passam pelas ruas não se conhecem. Quando se vêem, imaginam mil coisas a respeito umas das outras, os encontros que poderiam ocorrer entre elas, as conversas, as surpresas, as carícias, as mordidas. Mas ninguém se cumprimenta, os olhares se cruzam por um segundo e depois se desviam, procuram outros olhares, não se fixam. (CALVINO, 1991, p. 51)

Ao longo do leito da rua, enquanto as pessoas vão de um lugar a outro, as diferenças entre os cidadãos vão sendo confrontadas e evidenciadas. A sociedade mostra-se um “mundo desigual”, de diferenças entre indivíduos e entre coletivos. Poderia ser levantada a questão de se a solução dos problemas da cidade seria propiciar que todos pudessem ser iguais. Afinal, das diferenças desenvolvem-se disputas, que, por seu turno, geram outros problemas.

Cedo ou tarde se perceberia a impossibilidade de alcançar a igualdade plena e que o problema não está na desigualdade, mas em certas desigualdades específicas.

A causa dos males então estaria na falta de sensibilidade humana, no sistema político falho, no “capitalismo selvagem” ou no pecado original e no apocalipse iminente? De qualquer modo, “a chamada cidade ideal nada mais é que um ponto de referência em relação ao qual se medem os problemas da cidade real”. (ARGAN, 1998, p. 73)

Em todas as épocas, alguém vendo a Fedora tal como era, havia imaginado um modo de transformá-la na cidade ideal, mas, enquanto construía o seu modelo em miniatura, Fedora já não era mais a mesma de antes e o que até ontem havia sido um possível futuro hoje não passava de um brinquedo numa esfera de vidro. (CALVINO, 1991, p. 32)

A cidade ideal, evidentemente, é irrealizável. Por maiores que sejam os esforços de seus projetistas ou inspiradores políticos, só se chega a construir efetivamente uma cidade real, com os problemas inerentes à realidade. Ir-se embora para Pasárgada provavelmente só é ideal para os amigos de seu rei.⁷ A Pasárgada real – uma das capitais da antiga Pérsia, que teve a construção iniciada nos tempos de Ciro II, século VI a.C. – não chegou nem mesmo a ser concluída. A construção de Brasília, obra urbanística liderada por Oscar Niemeyer e Lúcio Costa, é uma obra notável de cidade-modelo, mas não chega a se aproximar do ideal. Atlântida já nos tempos de Platão estava destruída havia 9.000 anos.⁸ À Jerusalém celeste só se terá acesso depois do juízo final.⁹

Mas, talvez, a mais célebre das cidades já idealizadas seja o estado concebido por Platão. A virtude de tal

7 Referência ao poema de Manuel Bandeira que se inicia com a estrofe: “Vou-me embora pra Pasárgada / Lá sou amigo do rei / Lá tenho a mulher que eu quero / Na cama que escolherei” (BANDEIRA, 1986, p. 90)

8 Platão cita a cidade mitológica de Atlântida em seus diálogos *Timeus* e *Crítias*.

9 “Vi um céu novo e uma terra nova. Vi a Cidade Santa, a nova

cidade não estaria atrelada a grandes edifícios ou a monumentos imponentes, mas a uma liderança sábia na qual “a autoridade política e a filosofia juntas se encontrem no mesmo indivíduo”. (PLATÃO, 1994, p. 210), Tal indivíduo deveria ser ou um estadista que se transformasse em filósofo, ou um filósofo que se transformasse em estadista.

Mas cumpre, ao mesmo tempo, não esqueceres que em nossa república não se hão de tolerar outras obras poéticas senão os hinos em louvor dos deuses e o elogio dos homens ilustres. Porque do momento em que aí dês entrada à musa mais voluptuosa da poesia lírica ou épica, desde esse momento o prazer e a dor reinarão no Estado, em lugar da lei e da razão, cuja excelência reconheceram sempre os homens. (PLATÃO, 1994, p. 402)

É pertinente salientar que *A República*, particularmente, e a obra de seu autor como um todo, são, de certa forma, marcadas pelo período de crise política e cultural em curso na Atenas de então. O papel conferido à formação artística por Platão está inserido em um projeto de Estado em resposta aos perigos da tirania e à crise da democracia. Assim, a obra artística é pensada em seus usos pedagógicos e políticos. (JIMENEZ, 1999, p. 197-198)

Voltando à cidade contemporânea, qual seria o caráter da arte no espaço urbano no contexto social atual? Não cabe aqui lançar-se na tortuosa e infrutífera tarefa que é a delimitação do conceito de arte. Antes, aceitar que concepções diferentes podem coexistir, assim como pessoas diversas têm de conviver em uma cidade. Muitas são as motivações para a criação artística: intenções decorativas, experiência de proporções espaciais, testar os limites do corpo, retratar ou re-trabalhar manifestações folclóricas, averiguar relações interpessoais, elaborar um tema conceitualmente, estabelecer relações com ciência e tecnologia, fazer ativismo político, afirmar a identidade de grupo, engajar-se em movimentos sociais, etc.

Pensando genericamente, até mesmo a cidade pode ser entendida não apenas como “um invólucro ou uma concentração de produtos artísticos, mas um produto ar-

Jerusalém, que baixava do céu, de junto a Deus, pronta como uma esposa que se enfeitou para seu marido. Eis a tenda de Deus com os homens” (Apocalipse 21, 1-3).

tístico ela mesma”. (ARGAN, 1998, p. 73) A ideia que se tem de arte está ligada à ideia que se tem de mundo e, mais restritamente, à de cidade. Daí a necessidade de que “os historiadores da arte considerem o estudo científico de todos os fenômenos vitais da cidade como inerente à sua disciplina” (ARGAN, 1998, p. 83), reconhecendo que não são temas independentes, mas inseparáveis nas relações em que se envolvem.

O objeto artístico e o contexto de sua criação e consumo formam um conjunto de elementos interdependentes. “À desambientação dos monumentos, isolados nos contextos sociais, acopla-se o distanciamento das obras de arte das sedes originais” (ARGAN, 1998, p. 87) Realocar uma obra num espaço não-componente desse contexto resulta numa certa perda na carga simbólica que a envolve.

É preciso ter em mente que a cidade é o espaço da arte por excelência, porque é esse tipo de obra que surte os efeitos mais edificantes e duradouros sobre a grande massa da população. (SITTE, 1992, p. 112)

Espaços públicos de exibição de material de arte – praças, muros, ruas como possibilidades – favorecem a audiência e um contato mais imediato da população. Entretanto, não se deve “deixar de reconhecer que os museus são um porto de salvação, pelo menos para as poucas obras que conseguem ali chegar” (ARGAN, 1998, p. 87)

A cidade como ambiente de exposição e fruição de objetos artísticos é percebida, por Camillo Sitte, em declínio nas grandes cidades de seu tempo – final do século XIX. As obras de arte são transferidas, com o avanço da urbanização e da cultura da nova cidade, “das ruas e das praças para as gaiolas artísticas de museus; e com isso desaparece também o alvoroço artístico das festas populares, carnavais e outros desfiles, procissões, representações teatrais em praças abertas etc”. (SITTE, 1992, p. 112) Resta saber se o conflito é originado realmente da gestão da arte pública, da reciclagem da própria socieda-

de ou de um processo maior que engloba ambas as possibilidades, bem como diversos outros fatores. É preciso que sejamos cuidadosos na observação da cidade:

A presença de obras de arte é sempre caracterizadora de um contexto cuja historicidade manifesta. Uma vez que é o contexto que determina as ideias de espaço e de tempo, estabelecendo uma relação positiva entre indivíduo e ambiente, descaracterizar o ambiente destituindo-o das suas presenças artísticas tradicionais é uma maneira de favorecer as neuroses coletivas, que se exprimem, mais tarde, em atos de rejeição da civilização histórica, que vão desde o pequeno vandalismo e o banditismo organizado até os fenômenos macroscópicos de violência e de terrorismo... (ARGAN, 1998, p. 87)

Esse tipo de tentativa de estabelecimento de relações determinantes tão diretas entre fenômenos complexos como arte e violência dificilmente resulta em conclusões acertadas. A chegada de um trem à estação está totalmente atrelada à saída subsequente. As hipóteses de que o trem chegou porque vai partir ou de que ele partirá pelo fato de ter chegado parecem resultar, por fim, numa única ideia. Producente e produto, por vezes, se auto-determinam e confundem-se.

A emergência de algumas vertentes de arte urbana da atualidade tem, por ironia, origem em fenômenos que poderiam ser relacionados ao citado “pequeno vandalismo”, como o grafite, *sticker*, certas intervenções urbanas e alguns tipos de *performances*. Pichação e Grafite são considerados crimes – danos patrimoniais – pela legislação brasileira e podem acarretar detenção ou multa. Na 27ª Bienal de São Paulo de 2006, a intervenção *Fogo Amigo*, do artista paulistano Marcelo Cidade, interrompeu o sinal de telefones celulares num raio de 20 metros – por meio de bloqueadores de sinal portáteis escondidos em sua mochila e nas de alguns colaboradores – dentro do espaço do museu, apesar da proibição feita pela própria organização do evento. O artista argentino Julio Le Parc, em 1968, sugere que os jovens artistas poderiam ser estimulados a “reanimar sua poderosa agressividade contra as estruturas existentes” (LE PARC *apud* FERREIRA

(org.), 2006, p. 2002) Isso não significa que esses artistas tenham no crime o mote de criação artística, mas que a estrutura social não comporta certos modos de agir e de se expressar características de algumas vertentes artísticas transgressoras.

Se a produção artística tradicional, de certa forma, distanciou-se das ruas e praças da cidade, maneiras diferentes de expressão em arte desenvolveram-se. E tais maneiras atrelam-se ao conjunto de eventos constitutivos do todo social. Mais uma vez os elementos se confundem: saber qual é a causa e qual é a consequência revela-se um desafio hercúleo. O grafite, há tempos já não é mais marginal. Foi absorvido pela sociedade, inclusive pelo chamado “mercado de arte” e comumente compõe *layouts* de peças publicitárias.

O americano Shepard Fairey, considerado o pioneiro do *sticker* – adesivo como intervenção urbana – hoje expõe em importantes galerias e faz trabalhos de *design* para grandes empresas. Surgem galerias específicas para *street art* e o circuito cultural se abre para esses trabalhos. Os Gêmeos¹⁰ já expõem individual e coletivamente seus grafites, desde 1993, em importantes galerias no Brasil, Estados Unidos, Inglaterra, França, Itália, Japão, China e outros países. Não são fatos isolados. O espaço para esse tipo de trabalho vem sendo vigorosamente conquistado.

Muitos outros trabalhos são expostos, anonimamente ou por artistas pouco reconhecidos, pelas ruas. Mais do que buscar visibilidade na mídia ou no mercado de arte, esses artistas pretendem dialogar com o ambiente urbano e com aqueles que cotidianamente cruzam seus espaços.

A massa é esse véu

De imediato não é possível perceber, mas, conforme as impressões digitais somam-se no painel, nota-se que

10 Os irmãos gêmeos Otávio e Gustavo Pandolfo, conhecidos simplesmente como “Os Gêmeos”, paulistas, desenvolvem um trabalho de grafite que vem ganhando visibilidade e expõem em galerias importantes.

não estão sendo marcadas aleatoriamente. Alguma lógica guia a ação. As várias reproduções de impressões digitais se agrupam de maneira a seguirem-se umas às outras na formação de uma linha contínua. Tal linha se prolonga e se curva. A trajetória por ela descrita, a ser percebida como um todo, revela ser também algo semelhante a cada uma das impressões digitais individualmente. O signo que cotidianamente é utilizado para atestar a singularidade do indivíduo¹¹ agora é recriado na tentativa de sugerir uma marca de identidade coletiva.¹² O painel da *Digital Digital* acaba por concretizar a “grande digital” – resultado da soma de todas as outras, sem para isso recorrer apenas a uma existência paralela num mundo ideal. Esta, à vista de todos, pode ser tocada e modificada.

Na *Digital Digital*, as diferenças entre cada uma das impressões perdem importância quando confrontadas com aquilo que têm em comum. É por meio da junção do que há de semelhante em cada uma das impressões digitais que se pode vislumbrar o que seria a impressão digital que retratasse perfeitamente a singularidade da matriz: um dedo que, impresso, representasse a identidade de vários indivíduos ao mesmo tempo, não concretamente, mas algo semelhante ao que diz Platão sobre os leitos: há apenas um leito essencial. Este é resultado da soma de todos os demais.

Porque, se houvesse feito somente dois, necessariamente resultaria um terceiro, de cuja essência participariam os dois primeiros, e seria aquele o verdadeiro leito, e não os dois outros. (PLATÃO, 1994, p 387)

Um dedo – gerador das impressões digitais – é marcado por sulcos no tecido vivo da pele de forma semelhante ao que acontece com uma matriz xilográfica, com os sulcos próprios da placa de madeira. Nos dois casos, o arranjo das linhas marcadas em suas superfícies faz cada dedo e cada matriz de impressão xilográfica objetos úni-

11 Ver tópico *É o mais novo asilo proscrito*, referente à discussão do indivíduo

12 Ver tópico *Apaga todos os vestígios do indivíduo*, referente à discussão da identidade

cos e impossíveis de serem perfeitamente repetidos. Não é por acaso que a impressão digital tem a função de comprovação da individualidade das pessoas para diversos fins na sociedade. Seu caráter inédito é utilizado para ratificar oficialmente a singularidade do indivíduo.

Não só diferem as digitais de pessoa para pessoa, mas também é inédita cada uma das cópias feitas do dedo original na reprodução das impressões digitais de um mesmo indivíduo. A maneira como a tinta é disposta no dedo no momento imediatamente anterior a ele ser pressionado contra o tecido, a intensidade da força a ser aplicada nessa pressão, um maior ou menor deslize da mão que faça com que a tinta borre, uma imperfeição na superfície pintada nesse processo e muitas outras variáveis provocam pequenas diferenças entre as diversas cópias feitas a partir da mesma fonte. Por mais que sejam parecidas, mesmo que se perceba o mesmo desenho básico de linhas e curvas, sempre haverá ao menos um detalhe que diferenciará as impressões digitais originadas do mesmo dedo, como, por exemplo, a própria matéria constitutiva da tinta usada no tingimento: as matérias de uma e de outra são necessariamente distintas. Em última instância, este detalhe diferenciador é o lugar ocupado no espaço pela impressão digital e o instante de tempo em que é executada.

As figuras negras no fundo branco do painel proporcionam aos olhos do expectador o favorecimento de uma pronta distinção do que ali está impresso, pelo alto contraste de seus tons complementares. Há apenas a cor que preenche o fundo da tela e a que tinge a mancha do dedo, sem gradações, sombreamentos ou outra interferência proposital. As interferências na imagem que porventura se observem são acidentais, resultados da imperícia do seu realizador.

A comparação da impressão digital com métodos de gravura por matrizes em relevo é bastante cômoda, pois o processo pelo qual se desenvolvem é basicamente o mesmo. Como um carimbo ou tipo móvel, o dedo grava num suporte o seu duplo, sua imagem invertida. Não se

trata de uma cópia, mas de um resquício da presença, um sinal de que, em algum momento, esteve ali o original a vincular sua existência a um espaço que não faz parte de sua matéria.¹³

A relação entre o corpo e seus vestígios é trabalhada por Yves Klein na série *Antropometrias*. No seu peculiar tom IKB (*International Klein Blue*), como denominou, pintou painéis usando o corpo feminino nu como pincel e molde. Não é o corpo humano representado figurativamente, mas um corpo real que fixa parte de sua forma num suporte, que registra ali a sua passagem.

A necessidade¹⁴ da presença física do corpo do artista é perceptível na elaboração de qualquer tipo de obra de artes plásticas: a maneira que o pintor manuseia o pincel, o escultor talha a madeira, o grafiteiro pulveriza a tinta, o *designer* usa os efeitos que os *softwares* de edição de imagens oferecem. Porém, essa presença é mais fortemente marcada na obra de alguns artistas.

Pollock usa as potencialidades de movimento de seu corpo na elaboração de suas pinturas. Ele não pretende disciplinar o corpo a controlar perfeitamente o pincel para chegar a uma imagem predeterminada. As telas, postas no chão, recebem os pingos de tinta que caem à medida que Jackson Pollock experimenta aquilo que a elasticidade do seu corpo pode oferecer. A obra surge de sua ação, de uma *performance*, daí o nome *action painting*.

Joan Miró mescla técnicas de gravura com ilustração e pintura. Usa, além do pincel, os próprios dedos para espalhar a tinta no papel. Grossos contornos em preto, cores básicas no preenchimento. Essa tinta está impregnada de vestígios materiais do corpo de seu autor e, em suas

13 Ver tópico *Ela jaz à frente do flâneur*, referente à discussão semiótica.

14 Há numerosos casos de artistas que não executam as suas obras, mas que contratam especialistas técnicos para fazê-las. Mesmo nesses casos, no momento da autoria, de criação conceitual, o artista deve estar presente, independentemente de quando essa obra venha a se materializar. Além disso, o técnico ocupa a função de artesão.

formas, percebem-se evidências do toque de seus dedos na elaboração da obra.

No caso da *Digital Digital*, o autor também se vê marcado na obra. A autoria, entretanto, é coletiva. Cada passante tem a possibilidade de ser um coautor. Pela atuação dos seus corpos é que se compõe o *layout*. Mais do que isso, eles emprestam a marca de suas individualidades para a composição de uma obra em exibição pública.¹⁵ “A massa é esse véu” (BENJAMIN, 2000, p. 56), agora, mais do que na metáfora de Benjamin. Aqueles que participaram da pintura do painel estão unidos pela trama do tecido.

Numa dessas praças populosas

A cidade não está paralisada. Ela se metamorfoseia ininterruptamente.

A velocidade é tão grande a ponto de apagar, no espaço de uma vida humana, o ambiente de uma geração anterior: os jovens não conhecem a cidade, onde, jovens como eles, viveram os adultos. (BARBOSA *apud* CANEVACCI, 1993, p. 72)

Em Maurília, uma das cidades invisíveis apresentadas por Calvino, “o viajante é convidado a visitar a cidade ao mesmo tempo em que observa uns velhos cartões postais ilustrados que mostram o que havia sido”. O narrador Marco Pólo constata, por fim, que “algumas vezes cidades diferentes sucedem-se no mesmo solo e com o mesmo nome, nascem e morrem sem se conhecer, incomunicáveis entre si”. (CALVINO, 1991, p. 30) Num encadeamento de ações ao longo do tempo, as cidades sofrem constantes modificações, e pouco pode vir a resistir por um período de tempo mais prolongado.

Não se trata simplesmente de mudar a cidade por mudar, mas em adaptação ao novo tempo que chega acompanhado de novidades culturais. Por vezes, esse processo

15 Ver tópico *É o mais novo asilo proscrito*, referente à discussão do indivíduo

modificador é guiado parcialmente por poderes personificados ou institucionais, mas, no geral, trata-se de algo que acontece sem propósito único. “Não é certamente a lógica da história, mas a desordem dos eventos que se reflete na realidade urbana herdada do passado”. (ARGAN, 1998, p. 75)

Forças modificadoras e preservacionistas atuam em permanente atrito.

A luta não é entre cultura e incultura, mas entre duas culturas, a segunda das quais tem como meta a destruição da primeira, tida como oposta e como obstáculo a seu desenvolvimento. (ARGAN, 1998, p. 86)

Tal conflito não tem herói nem bandido em absoluto, mas é nutrido por juízos que se contrapõem e cujo resultado observa-se na cidade em si. “Todavia, esta luta interna entre duas reivindicações oponentes não caracteriza apenas a construção urbana, mas existe em todas as artes, mesmo nas aparentemente mais livres (...)”. (SITTE, 1992, p. 116)

As necessidades emergentes demandam atualizações na estrutura. Insistir na total e completa manutenção do que existe inviabiliza que a vida na cidade transcorra naturalmente. Os elementos da cidade antiga

não podem ser conservados se tiverem perdido todas as suas funções e, cortados do dinamismo urbano, constituam uma espécie de *temenos*¹⁶ envolvido pela desordem e pelo barulho da cidade moderna. (ARGAN, 1998, p. 78)

Paralisar a cidade num único instante para a eternidade é certamente impossível. Somente alguns poucos exemplos poderiam ser dados de cidades antigas que chegaram até a atualidade sem passar por modificações tão contundentes em suas estruturas físicas.

As cidades de Pompeia e Herculano, em certa medida, poderiam ser assim consideradas. Cobertas pela lava do Vesúvio em 79 d.C., tais cidades foram quase esque-

16 *Temenos* é o espaço no qual o templo grego é construído. É um território divinamente protegido. É separado e independente do mundo exterior. Entrar nesse espaço significa penetrar num território divino, onde não chega a influência de poderes humanos.

cidas por um longo período de tempo e redescobertas apenas a partir do século XVIII. É certo que não permanecem tão semelhantes àquilo que eram antes do soterramento. Suas edificações estão corroídas e quebradas. Mas elas são notáveis por um fator importante: sua história foi abruptamente brecada e, daí em diante, nada foi construído, apenas degradado.

Os murais encontrados nessas cidades são o pouco do que resta da pintura do período da Roma Antiga. Supõe-se que a influência da arte grega que se observa na escultura e arquitetura romanas se estendesse também à pintura e, deste modo, o que se vê nas pinturas de Pompeia e Herculano tenha traços de herança grega, da qual não restou quase nada além dos vasos de cerâmica e vestígios bastante limitados de pinturas murais, além do que foi escrito a respeito pelos contemporâneos. Os achados feitos nas cidades cobertas pela lava do Vesúvio são a possibilidade de vislumbrar aquilo que teria sido a pintura grega. (GOMBRICH, 1988, p. 77)

A fragilidade dos suportes da pintura impossibilitou que a maioria das obras resistisse à força das intempéries naturais e humanas a que foi submetida pelos séculos afora e que chegasse até os nossos tempos. No caso de Pompeia e Herculano, os sedimentos do Vesúvio e o isolamento por eles provocado permitiram a manutenção de um vasto material. O soterramento de uma cidade, evidentemente, é destruição, mas, nesse caso, funcionou como modo de preservação do que se perderia no curso da história, caso não fosse freado assim bruscamente por um acontecimento tão forte como a erupção de um vulcão.

A constante construção e reconstrução a que uma cidade se submete sucessivamente dificulta que suas edificações mantenham características originais por um período muito longo. “A forma de uma cidade muda mais depressa, lamentavelmente, que o coração de um mortal”. (BAUDELAIRE *apud* LE GOFF, 1998, p. 143) Para termos a possibilidade de ver a cidade de Pompeia fixa – de certa maneira – em sua forma, muitas vidas foram sacrificadas e a verdadeira função da cidade foi interrompida.

Em menores proporções, observa-se algo parecido em cidades que não tiveram que passar por semelhante trauma. Veneza – “o caso limite de cidade-museu” (ARGAN, 1998, p. 81) – teve sua aparência mantida relativamente estabilizada, em parte em consequência da sua posição geográfica peculiar e de uma quase nula margem pra crescimento espacial, em parte devido ao grande desenvolvimento de Mestre, a cidade vizinha. Enquanto Mestre crescia e se transformava numa metrópole, Veneza era poupada de interferências que desfigurassem totalmente a composição de sua estrutura. Apesar de sofrer com um crônico desgaste em decorrência da poluição da cidade industrial, Veneza se equilibra na linha do tempo e na fragilidade dos seus alicerces.

Tais quais as “cidades-museu”, os chamados “centros históricos” resistem ao tempo. Ambos são termos dos quais “não se deve ter medo, contanto que o museu não seja considerado um depósito ou um hospício de obras de arte, mas sim um instrumento científico e didático”. (ARGAN, 1998, p. 81) Um local como estes “não é mais adaptado à vida econômica, à vida das relações que dominam as populações urbanas”. (LE GOFF, 1998, p. 143) Entretanto, passando por pequenas modificações, o centro histórico

chama atividades administrativas antagônicas à sua estrutura e à sua história, favorece a diáspora, inclusive voluntária, da população que tradicionalmente nele mora mas que, evidentemente, ali não vive mais à vontade. (ARGAN, 1998, p. 79)

Diante da impossibilidade de fixação da cidade antiga, não se deve tentar em vão repeti-la.

As magníficas obras antigas, verdadeiros modelos legados pelos mestres do passado, devem permanecer vivas entre nós de outro modo que não através da imitação insensata. (SITTE, 1992, p. 117)

Porém, a cidade não se resume apenas às suas edificações. Do que serve uma cidade senão para ser habitada? O espaço urbano é cenário, paisagem, para que transcorra

a vida das pessoas. E, se a cidade se modifica, é porque as pessoas que nela vivem também não estão fixas.

Suas necessidades, vontades e desejos adaptam-se no correr do tempo. A tentativa de manter maneiras de ser de épocas passadas em pessoas que vivem outra realidade dificilmente obterá sucesso. O folclore talvez frutifique em honradas homenagens aos antepassados, em momentos agradáveis na rememoração de experiências ou em grandiosos espetáculos, mas cotidianamente essa tentativa não vinga. Costumes que se mantém, preservam-se porque ainda fazem sentido no contexto atual. A manutenção da “memória procura salvar o passado para servir ao presente e ao futuro, fazendo votos, ainda, que a memória coletiva sirva à libertação e não à dominação dos homens”. (PORDEUS, 2003, p. 18)

Os resultados da investida de Mário de Andrade no registro de manifestações da cultura popular formam um legado de grande importância. Os recursos tecnológicos de que se dispunha na época – bastante deficientes se comparados aos atuais – possibilitaram que algo do “patrimônio imaterial”, das manifestações fugidias da cultura, fosse preservado numa plataforma segura. Por esse material se pode ter acesso a feições da cultura brasileira, ter a possibilidade de ouvir vozes do passado e compará-las a aspectos atuais de nossa sociedade, mas daí a “resgatar”, trazer ao homem urbano contemporâneo algo para ser revivido, é um passo demasiado grande.

A *Digital Digital* é criada nesse contexto de instabilidade tanto do homem como do meio em que ele vive. Na fluidez dessa torrente, a rede, que se encontra estendida, busca capturar instantes. Cada impressão digital registra um instante. Ao mesmo tempo, cada uma delas representa um ser completo, real, que deixa fixar a marca essencial de seu ser. O dedo é, “não a coisa facultativamente real a que remete uma imagem ou um signo, mas a coisa necessariamente real” (BARTHES, 1984, p. 114) – em comparação com a fotografia.

Ao capturar esses instantes, a *Digital Digital* se torna registro. O período da execução do painel não se esvai

completamente, mas tem algo de si guardado na imagem que se forma pelo tocar de dedos no tecido. Permanecerá como memória do tempo passado. Amarrada firmemente e exposta em praça pública, a rede se transmuta em painel e exhibe o resultado do trabalho da pescaria de instantes e identidades empreendido.

Ela jaz à frente do *flâneur*

O caráter observador do *flâneur* confunde-se com a figura do pesquisador, do observador da cidade ou, em certos aspectos, do antropólogo. Não são, absolutamente, termos equivalentes. “O *flâneur* antropólogo delicia-se, surpreende-se, mas também perturba-se com o caos das possibilidades simultâneas”. (CLIFFORD *in* CANEVACCI, 1993, p. 89) Ser impassível não é um atributo muito presente na conduta desse flanador. Ele está envolvido apaixonadamente com aquilo que examina. Talvez seja mais pertinente

compará-lo a um espelho tão imenso como essa multidão, a um caleidoscópio dotado de consciência que, a cada movimento, representa a vida múltipla e a graça comovente de todos os elementos da vida” (BAUDELAIRE *apud* BENJAMIN, 2000, p. 221)

O *Flâneur*, imerso na observação da cidade que o envolve, entra em contato com seus prédios, ruas e com a massa de pessoas, ou, nas palavras de Baudelaire, com o “ondulante”. Estímulos variados afetam-no nesse processo: imagens, palavras, sons, frio, chuva, entre muitos outros.

Estar fora de casa; e, no entanto, se sentir em casa em toda parte; ver o mundo, estar no centro do mundo e ficar escondido do mundo, tais são alguns dos prazeres (...) que a língua só pode definir inabilmente. (BAUDELAIRE *apud* BENJAMIN, 2000, p. 221)

Os estímulos a que o observador é submetido, entretanto, não encerram em si mesmos aquilo que significam, mas vão além de suas existências e representam outros.

Finalmente, a viagem conduz à cidade de Tâmara. Penetra-se por duas ruas cheias de placas que pendem das paredes. Os olhos não vêem coisas mas figuras de coisas que significam outras coisas: o torquês indica o tiradentes; o jarro, a taberna; as alabardas, o corpo de guarda; a balança, a quitanda. (...) O olhar percorre as ruas como se fossem páginas escritas: a cidade diz tudo o que você deve pensar, faz você repetir o discurso, e, enquanto você imagina estar visitando Tâmara, não faz nada além de registrar os nomes com os quais ela define a si própria e todas as suas partes. (CALVINO, 1991, p. 17-18)

A cidade – e, nesse sentido, bastante marcadamente, a cidade contemporânea – está repleta de “coisas que significam outras coisas”. Peças publicitárias, placas de sinalização, sinais luminosos e as mais diversas interferências na paisagem urbana. Porém, os signos que estampam a cidade não se resumem a esses tão facilmente reconhecíveis. “Na maioria das vezes, nós os vemos como se fossem informações ‘naturais’ ” (BARTHES, 2001, p. 178) e, assim, não nos damos conta de seu caráter de signo.

Despercebidos, vão surgindo os signos à nossa frente. Não podemos nos dar conta de todos eles, pois são em número extremamente grande. “Qualquer coisa existente (...) está apta a funcionar como um signo tão logo ela encontre um intérprete. Isso se dá porque tudo aquilo que existe é multiplamente determinado, é uma síntese de múltiplas determinações”. Portanto, a cidade está potencialmente passível de incontáveis signos, pois, até mesmo “uma mesma coisa pode ser diferentes signos”. (SANTAELLA, 2001, p. 44)

Assim, não só

o torquês indica o tiradentes; o jarro, a taberna”, mas “um bairro de uma cidade também pode ser visto, lido e interpretado como matéria significante, como um texto escrito com a colagem (...) de uma série de signos (edifícios, ruas, tabuletas, portões etc.), inseridos num tempo e num espaço contíguo. (CANEVACCI, 1993, p. 87)

Tal linguagem nem sempre se apresenta de forma evidente. Na maior parte das vezes, passam por nós sem que notemos. A cidade não grita em nossos ouvidos, sussurra. “A cidade é como um livro com seus personagens que não se deixam ler”. (GOMES, 1994,

p. 75) Enquanto isso, “o homem moderno, o homem das cidades, passa o tempo todo a ler”. (BARTHES, 2001, p. 177)

É um tipo de comunicação que depende, em grande medida, do que a experiência e a mente imaginativa do homem citadino tem a colaborar na interpretação do que a ele se apresenta no contato com o espaço urbano em expressão. De maneira restrita, um certo grau de comunicabilidade continua a existir mesmo que nenhuma interpretação humana seja feita a seu respeito: padrões que se repetem na paisagem urbana, equilíbrios arquitetônicos estabelecidos entre diferentes elementos, relações de cores pigmentando as superfícies, sombras em diálogo pela disposição da luz do sol, entre outras relações possíveis.

Tais relações entre elementos sem capacidade de pensamento não constituem, efetivamente, como um processo comunicativo, no rigor do termo. Os elementos formadores da relação objeto-objeto não ocupam os papéis mínimos para que esse processo, nos moldes definidos pelo lingüista Roman Jakobson, por exemplo, se complete satisfatoriamente – numa relação que compreenda emissor, mensagem e receptor. Um muro não interpreta o hidrante, nem a placa de trânsito lê o banco da praça.

Para não provocar mal-entendidos, talvez seja mais apropriado conceder ao homem transeunte o papel de receptor em tal processo comunicativo. O observador teria, então, a tarefa de

tentar compreender os discursos “bloqueados” nas estruturas arquitetônicas, mas vívidos pela mobilidade das percepções que envolvem numa interação inquieta os vários espectadores com os diferentes papéis que representam. (CANEVACCI, 1993, p. 22)

A cidade, repleta de signos, se apresenta aos seus habitantes e visitantes. Aí então, os estudos da linguagem e dos signos podem ser empreendidos e apreendidos mais criteriosamente na observação da cidade. Dentre as várias definições de Peirce para o signo, Santaella considera essa uma das mais completas e que resume mais claramente a ideia:

Um signo intenta representar, em parte, pelo menos, um objeto que é, portanto, num certo sentido, a causa determinante do signo, mesmo que o signo represente o objeto falsamente. Mas dizer que ele representa seu objeto implica que ele afete uma mente de tal modo que, de certa maneira, determina, naquela mente, algo que é mediatamente devido ao objeto. Essa determinação da qual a causa mediada é o objeto pode ser chamada de interpretante. (PEIRCE *apud* SANTAELLA, 2001, p. 42/43)

Tal relação entre componentes do signo repete-se incalculáveis vezes num vasto esquema de relações com outros signos, envolvendo de significados aquilo que constitui o mundo material. Os elementos que compõem a tríade básica formadora do signo – *representamen*, objeto e interpretante – são intimamente ligados: falar em signo implica, necessariamente, falar nesses três elementos, sem os quais o signo não pode funcionar como tal. “Com efeito, para que o signo seja o que é, é preciso que ele seja dado ao conhecimento ao mesmo tempo que àquilo que ele significa”. (FOUCAULT, 1995, p. 76) Dessa relação necessária e dinâmica se constitui o signo.

O fundamento¹⁷ é uma propriedade ou caráter ou aspecto do signo que o habilita a funcionar como tal. O objeto é algo diferente do signo, algo que está fora do signo, um ausente que se torna mediatamente presente a um possível intérprete graças à mediação do signo. O interpretante é um signo adicional, resultado do efeito que o signo produz em uma mente interpretativa, não necessariamente humana, uma máquina, por exemplo, ou uma célula interpretam sinais. (SANTAELLA, 2001, p. 43)

No caso de uma impressão digital, o *representamen* – ou fundamento – é a impressão digital propriamente dita, a marca que fica fixada no suporte impresso. O objeto é a superfície da pele encravada pelos sulcos em formato espiralado, é a digital matriz da impressão. O interpretante é o “efeito do signo”, aquilo que é criado na mente do intérprete ao entrar em contato com o signo. A partir da relação desses três elementos, pode-se chegar à conclusão de qual seja a classe a que tal signo, em particular, adequa-se, dentre as dez classes apontadas por Peirce.

17 Termo equivalente a *representamen*.

No sistema de classificação dos signos empreendido por Peirce, a marca deixada pela pressão da digital pode se ajustar à categoria de Sinsigno Indicial Dicente (token). É um Sinsigno porque só passa a significar quando se corporifica, só pode “ser” por suas qualidades. E significa, pois a impressão digital, em sua materialidade, é afetada diretamente pelo seu objeto e pode fornecer informações a respeito dele. Estabelecendo um paralelo com o que Barthes diz a respeito do “referencial fotográfico” em *A Câmara Clara*: o objeto “esteve lá, e todavia de súbito foi separado; ele esteve absolutamente, irrecusavelmente presente, e no entanto já diferido”. (BARTHES, 1984, p. 116)

Assim como a fotografia, a impressão digital é, para a semiótica, um índice: “está fisicamente conectado com seu objeto; formam, ambos, um par orgânico. Porém, a mente interpretativa não tem nada a ver com essa conexão, exceto pelo fato de registrá-la, depois de estabelecida”. (PEIRCE *apud* NÖTH, 2003, p. 82) No índice, a principal relação é a que se verifica entre objeto e *representamen*. O interpretante tem apenas uma importância secundária. É como acontece no exemplo da marca deixada por um tiro: “sem o tiro não teria havido buraco; porém, nele existe um buraco, quer tenha alguém ou não a capacidade de atribuir-lhe a um tiro”. (PEIRCE, 1995, p. 74)

No cotidiano, a todo instante deixamos marcas de nossas digitais. É o mesmo molde sendo estandardizadamente reproduzido pelo constante tocar dos dedos nas coisas do mundo. São impressões por matriz em relevo, mas não são tão visíveis quanto as letras impressas num papel por um aparato de tipografia, por não fazerem uso de tinta específica para o intuito de fixar sua imagem. São marcadas ao acaso, despreocupadamente, sem busca de resultados. Enquanto nos ocupamos em fazer as coisas do dia a dia, cumprir nossas obrigações ou, simplesmente, agir desinteressadamente, as impressões digitais ficam como rastro de nossas ações. Alguém com a intenção de observá-las necessitaria das ferramentas de um detetive para torná-las visíveis.

Ao participar da *Digital Digital*, o sujeito não marca apenas uma evidência de sua individualidade,¹⁸ mas a sua passagem por aquele lugar, prolongando o instante em que a impressão digital foi efetivada. O painel é um registro da circulação no local. É a marca da individualidade daquele local de passagem ao qual o tecido está anexado e do período em que a imagem ali foi arranjada. Sua imagem não se repetirá se o painel for elaborado novamente. As pessoas que passarão pela calçada serão outras. Num espaço e num tempo específicos é que se realiza a *Digital Digital*. Resume-se ao intervalo de tempo que vai do momento em que a primeira pessoa pressiona o dedo no tecido até o momento no qual o trabalho é concluído pela última impressão digital. O alfa e ômega estão no indivíduo.

É o mais novo asilo do proscrito

Individuus, o indivisível, soa grandioso e inumano. A palavra, raiz latina da portuguesa indivíduo denota solidez, unicidade, eternidade. Tudo isso parece muito facilmente aplicável às mais grandiosas entidades divinas ou aos fundamentos mínimos que constituem o mundo, mas desproporcional a nós mesmos e aos fatos ordinários que envolvem nossas existências. Simplesmente aplicar o *atomon* de Demócrito¹⁹ a seres tão complexos e incoerentes é despropositado e as discussões geradas disso controversas. Também a ideia de identidade como pertencimento a um “corpo social” (um Frankenstein de indivíduos) por si só não deve ser considerada absolutamente.

Talvez, em certos aspectos, seja possível conceber o homem em verdadeira individualidade.

Poder-se-ia até a argumentar, de fato, que cada homem vem ao mundo como indivíduo, como ser biológico individual, e que,

18 Ver tópico *É o mais novo asilo proscrito*, referente à discussão do indivíduo.

19 “Indivíduo é a tradução latina do *atomon* materialista de Demócrito”. (ADORNO; HORKHEIMER, 1973, p. 46)

diante desse fato fundamental, a sua natureza social é secundária ou apenas derivada. (ADORNO; HORKHEIMER, 1973, p. 51)

O indivíduo não se constitui apenas de um organismo. Sua existência extrapola a materialidade, compõe-se de sentimentos, juízos e conceitos que se fundam na experiência do sujeito e em concepções historicamente construídas e compartilhadas socialmente.

A concepção de indivíduo não está fixada, varia com o tempo e, “portanto, tem uma história”. Uma história com começo, inclusive. Isso não quer dizer que antes desse início não havia individualidade, mas que ela “era tanto ‘vívuda’ quanto ‘conceptualizada’ de forma diferente”. (HALL, 1998, pp. 24-25) O ponto de partida atribuído à história do indivíduo converge com o aplicado à modernidade. “A ideia de que cada pessoa tem um caráter único e potencialidades sociais que podem ou não se realizar é alheia à cultura pré-moderna” (GIDDENS, 2002, p. 74).

O preço de uma visão de história compartimentada dessa maneira em períodos bem definidos implica numa certa simplificação, uma perda de nuances.

Mais do que simples denominações acadêmicas que não refletem absolutamente as interpenetrações de características mutantes impossíveis de serem fechadas em quadros estanques, elas representam períodos em que certos elementos econômicos, sociais, políticos e culturais aglutinam-se distintamente de outras épocas. (MENEZES, 1994, p. 9)

A própria relação entre objeto e pensamento já é problemática, tal como é a linguagem (HEIDEGGER, 1971, p. 100) – a ferramenta da qual dispomos para tratar desses assuntos. Wittgenstein admite que a linguagem “engendra superstições das quais é preciso desfazer-se, e a filosofia deve ter como tarefa primordial o esclarecimento que permita neutralizar os efeitos enfeitiçadores da linguagem sobre o pensamento”²⁰ (PENSADORES,

20 “A obra de Wittgenstein tem duas faces diversas: a primeira corresponde ao *Tractatus Logico-Philosophicus*, publicado em 1921; a segunda é marcada, sobretudo, pelas *Investigações Filosóficas*, escritas em 1948, em Dublin. Para alguns intérpretes, trata-se de filosofias totalmente opostas; são apenas o verso e o reverso da mesma moeda”.

1972, p. 920). Por outro lado, somente “a escritura pode recolher a extrema subjetividade, pois na escritura há um acordo entre o indireto da expressão e a verdade do sujeito” (BARTHES, 2003, p. 257) Um certo grau de esquematismo possibilita que os objetos da discussão tenham seus pormenores mais claramente percebidos, entretanto, lançar-se na comodidade discursiva pode render prejuízos na adequação à objetividade.

Portanto, falar de indivíduo é uma tarefa que pode ser abalada por diversos complicadores. É necessário cuidado ao tratar de temas complexos e cheios de controvérsias como é o tema da individualidade. “Em vez de falar em termos gerais do ‘indivíduo’, do ‘eu’ ou mesmo da ‘auto-identidade’ como distintivos da modernidade, deveríamos tentar subdividir as coisas mais detalhadamente” (GIDDENS, 2002, p. 74). Entretanto, por maiores que sejam os esforços do pesquisador, uma visão parcial é inevitável.

Voltando à discussão acerca das “origens do indivíduo”, considera-se que – reconhecida a arbitrariedade dessa afirmação – o sujeito da idade média é superado e o sujeito moderno ocidental individual se afirma e se torna um “ponto de atenção” (GIDDENS, 2002, p. 74) do pensamento filosófico. Referências antigas são recuperadas na definição do indivíduo em gestação: Um “Homem Vitruviano”²¹, de medidas e proporções perfeitas, renasce das suas origens greco-romanas no corpo reencarnado que é o do homem moderno. O homem do Renascimento afirma-se na recuperação do mote do sofista Protágoras de Abdera de que “o homem é medida de todas as coisas”.

(PENSADORES, 1972, p. 921) A citação feita no livro *Os Pensadores* sobre a “linguagem” para Wittgenstein se refere à segunda fase do pensamento do autor. Na primeira fase, Ludwig Wittgenstein confere à linguagem importância preponderante, diferentemente do que se percebe na visão receosa que marca essa citação.

21 O Homem Vitruviano – conhecido principalmente por meio da obra de Leonardo da Vinci – é apresentado inicialmente no estudo *De Architectura*, de Marcus Vitruvius Pollio, de quem herda o nome. Arquiteto e engenheiro romano do século I a.C., Vitruvius e sua obra serviram de importante fundamento para o desenvolvimento do Renascimento, séculos depois. (WIKIPÉDIA)

Mais tarde, emerge o Iluminismo, e a ele atrelado seu próprio indivíduo característico. Dos indivíduos, é aquele que mais se aproxima da acepção básica do *Individuus* no original latino: indivisível. É o “indivíduo totalmente centrado, unificado, dotado das capacidades da razão, de consciência e de ação”. (HALL, 1998, p. 10) O homem iluminista – chamado “sujeito cartesiano” – ocupa posição central no pensamento da época. “A partir de Descartes, o conceito de autonomia do eu passou a motivar as reflexões filosóficas, redundando na afirmação da primazia do ‘Eu sou’ e do ‘Eu penso’”. (ADORNO; HORKHEIMER, 1973, p. 45)

Portanto, o homem moderno não se acomoda, simplesmente, numa fôrma de indivíduo. Não permanece imutável num só conceito, mas está sempre em reformulação. Nesse sentido, ele é “sujeito” em relação à modernidade, levando em conta a “mão dupla” do termo “sujeito”: por um lado, aquele que é a origem da ação, sujeito da ação; por outro, aquele que sofre as conseqüências dela, que é sujeito a ela. (HALL, 1998, p. 28) O processo desencadeado dessa co-relação levou a mudanças que alteraram a própria maneira de compreender o indivíduo.

Como a filosofia, nos tempos individualistas, foi se convertendo numa ciência da sociedade, não deve surpreender que as relações entre o indivíduo e a sociedade constituam o seu tema central (...) (ADORNO; HORKHEIMER, 1973, p. 47)

A filosofia que interpreta o mundo e seus fenômenos em busca dos conceitos mais básicos, como a relação dialética entre ser e não-ser, é um substrato proveitoso na discussão dos temas relacionados ao indivíduo. Desde os pré-socráticos – “o que é, é – e não pode deixar de ser” de Parmênides; passando por Platão e Aristóteles – em Platão o não-ser deixa de significar a inexistência, “o não-ser seria o outro, a alteridade que sempre complementa o mesmo, a identidade”. (PENSADORES, 1972, p. 80), enquanto para Aristóteles o ser tem diferentes sentidos pelos quais sua concepção se modifica; também o idealismo de Kant e Fichte, chegando até a filosofia mais recente, como é o caso de Wittgenstein, tal dualidade abastece o pensamento filosófico. Kant categoriza o pensamento

humano em elementos básicos. Fichte resume como ideia fundadora a proposição “Eu = Eu”. Se, para Wittgenstein, a linguagem “representa o estado das coisas” (WITTGENSTEIN *apud* PENSADORES, 1972, p. 910) – se as sentenças lingüísticas figuram perfeitamente a realidade – então, o silêncio, aquilo que é indizível, seria a não-existência.

O sujeito do “pós-iluminismo” sente o abalo das modificações em curso no interior da sociedade moderna. O homem passa a ser entendido como integrante da congregação de indivíduos que é a sociedade. “O indivíduo passou a ser visto como mais localizado e ‘definido’ no interior dessas grandes estruturas e formações sustentadoras da sociedade moderna”. (HALL, 1998, p. 31) Hall chama o sujeito desse momento específico de “indivíduo sociológico”, um homem que está cercado de uma sociedade que busca funcionar organicamente, de maneira interdependente: “não é apenas a convivência como tal mas uma convivência organizada”. (ADORNO; HORKHEIMER, 1973, p. 50)

Poder-se-ia objetar que a consideração sociológica tende, uma vez mais, a reduzir o homem a um mero ser genérico, se bem que um ser genérico de uma ordem bastante elevada, fazendo dele, nesse nível, um representante impotente da sociedade. Essa objeção é ponderável e deve ser levada em consideração; o conceito puro de sociedade é tão abstrato quanto o conceito puro de indivíduo, assim como o de uma eterna antítese entre ambos. (ADORNO; HORKHEIMER, 1973, p. 53/54)

Ao longo de sua odisseia, a ideia de indivíduo adaptou-se aos tempos pelos quais passou. É uma caminhada ainda em curso: não chegou, até agora, e que talvez nem chegará, a um fim. No momento, está passando por nós. Ao que tudo indica, irá adiante em seu percurso, e nós ficaremos para trás. O indivíduo do futuro o espera. Se quisermos falar sobre o homem contemporâneo, é proveitoso que falemos, então, da contemporaneidade.

Não havendo consenso em torno do que consiste a diferença entre o período atual e a modernidade – se ela

foi superada, quase superada, problematizada, adaptada –, levemos em consideração a posição moderada de que certos aspectos diferenciam os dias de hoje – em consonância com a sociedade e o homem desse período – daquilo que se via nos primórdios e no desenvolvimento da modernidade. Pós-modernidade, modernidade tardia, modernidade líquida, metamodernidade, ultramodernidade, supermodernidade e outras terminologias já foram usadas para *designar* nosso tempo, maneiras diversas de se compreender o mesmo período, talvez devido à dificuldade de interpretação de fenômenos muito recentes. Tratar desses acontecimentos, pelos quais talvez até tenhamos participado de alguma forma, é diferente de falar de períodos já distantes temporalmente e com os quais só temos acesso pela mediação de narrações de outros. (HOBSBAWM, 1995, p. 9) Adoto, contudo, uma posição simpática à ideia de que a modernidade não foi ultrapassada.

O indivíduo contemporâneo – desse período de interpretação dificultada pela imersão na qual nos encontramos – tem os seus aspectos singulares atenuados diante do fortalecimento da importância das relações que ele estabelece com a coletividade, com as identidades que ele forma com os demais indivíduos. “A sociedade, que estimulou o desenvolvimento do indivíduo, desenvolve-se agora, ela própria, afastando de si o indivíduo, a quem destronou”. (ADORNO; HORKHEIMER, 1973, p. 55)

O indivíduo “visto como tendo uma identidade fixa e estável, foi descentrado, resultando nas identidades abertas, contraditórias, inacabadas, fragmentadas” (HALL, 1998, p. 46) do homem contemporâneo. Agora ele tem de se adaptar, desdobrar-se, dividir-se entre identidades.

Apaga todos os vestígios do indivíduo

Haveria homem completo em sua individualidade?

Aquele que pretendesse “procurar em cada um o seu significado único e absoluto, não conseguiria chegar ao indivíduo puro, em sua singularidade indefinível”. En-

contraria apenas um “ponto de referência abstrato”. O indivíduo só pode ser entendido quando em relação a um contexto social em que adquire uma “máscara social”. (ADORNO; HORKHEIMER, 1973, p. 48)

Goffman compara a convivência social à atuação teatral. Indivíduos ocupam papéis nesse jogo de relacionamentos, diante de “outros” que constituem a plateia. O próprio Goffman admite que se trata apenas de um modelo com “óbvias insuficiências”, mas salienta os pontos em comum entre os dois fenômenos. O que marca a particularidade da atuação na “vida real” diante da atuação verdadeiramente teatral é a fragilidade do acordo tácito que une as suas partes: atores e público.

Verificamos que se desenvolvem papéis discrepantes: alguns indivíduos que aparentemente são companheiros de equipe pertencem à platéia ou são estranhos, adquirem informação a respeito da representação e estabelecem relações invisíveis com a equipe, que complicam o problema de encenar um espetáculo. (GOFFMAN, 1975, p. 218)

Por vezes atores, por vezes plateia, os indivíduos aplicam situações de simulação ao seu cotidiano, fazendo isso sinceramente ou mesmo estando cientes da ficcionalidade de sua ação. “Não é provavelmente um mero acidente histórico que a palavra ‘pessoa’, em sua acepção primeira, queira dizer máscara” (PARK *apud* GOFFMAN, 1975, p. 27) Munidos de tal disfarce, fazemo-nos de uma personagem que por fim acaba compondo aquilo que nossa personalidade verdadeiramente é. “Em consequência desses papéis e em relação com os seus semelhantes, ele é o que é: filho de uma mãe, aluno de um professor, membro de uma tribo, praticante de uma profissão”. (ADORNO; HORKHEIMER, 1973, p. 48) O ator desse tipo de “espetáculo da vida” poderia ser pensado como um “ator auto-referencial”, aquele que não está ali para se fazer de outro. O personagem é o próprio ator. Se ele simula algo, simula situações.

Se comparamos o indivíduo a uma personagem teatral, podemos também relacionar o espaço em que esse homem vive a um espaço cênico:

Uma cidade é também, simultaneamente, a presença mutável de uma série de eventos dos quais participamos como atores ou como espectadores, e que nos fizeram vivenciar aquele determinado fragmento urbano de uma determinada maneira que, quando reatrassemos esse espaço, reativa aquele fragmento de memória. (CANEVACCI, 1993, p. 22)

O palco para tal encenação não se impõe como num palco italiano, o público não tem cadeiras confortáveis para se acomodar, a acústica do ambiente não é perfeita e nem há especialistas compondo o cenário por iluminação apropriada nem por efeitos sonoros que dêem expressividade à cena. A atuação se dá nos mais variados espaços, entre eles, o espaço da cidade. “É preciso liberar o invisível que se agita e vive além das paredes, o que temos à direita, à esquerda e dentro de nós, e não o pequeno quadrado de vida artificialmente fechado como entre os cenários de um teatro”. (BOCCIONI *apud* CANEVACCI, 1993, p. 66)

Expandir o território de atuação do indivíduo, entretanto, não pode livrá-lo de um vínculo em especial: a identidade individual está irremediavelmente atrelada à identidade coletiva, à coexistência de indivíduos em espaço comum, em situações de convívio:

a essência da identidade – a resposta à pergunta “Quem sou eu?” e, mais importante ainda, a permanente credibilidade da resposta que lhe possa ser dada, qualquer que seja – não pode ser constituída senão por referência aos vínculos que conectam o eu a outras pessoas e ao pressuposto de que tais vínculos são fidedignos e gozam de estabilidade com o passar do tempo. (BAUMAN, 2005, p. 74-75)

Relações entre indivíduos, assim, viabilizam-se pela aglomeração de sujeitos em “porções”, em grupos de sujeitos.

Na tensão do indivíduo e a sociedade, a divergência do universal e do particular implica, necessariamente, que o indivíduo não se insere

de forma imediata na totalidade social mas através de instâncias intermediárias. (ADORNO; HORKHEIMER, 1973, p. 61)

Tais instâncias – grupos de pessoas em relações de identidade – variam em proporções e de acordo com seus dinamismos.

A presença comum dentro do espaço de um ônibus, por exemplo, já se configura como um grupo cheio de relações interindividuais. A cada parada do ônibus, as identidades são quebradas e, logo após, reconfiguradas pela entrada ou saída de um de seus indivíduos componentes. Trata-se de uma espécie bastante breve de ligação por identidade, baseada em laços que não se sustentam por muito tempo.

O “Viver-Junto” doméstico, comunitário, de que fala Barthes, por seu turno, se constitui num grupo mais estável e organizado. Roland Barthes havia se programado a fazer um total de treze aulas sobre o tema “como viver junto”, ao final das quais pretendia propor um projeto de “modo ideal (feliz) de figurar, de predizer a boa relação do sujeito com o afeto, o símbolo” (BARTHES, 2003, p. 256), o que ele denomina “utopia doméstica”. “Ora, todas as utopias escritas são utopias sociais, de Platão a Fourier: busca de uma maneira ideal de organizar o poder”. (*idem, ibidem*) Ao fim, porém, Barthes acaba não realizando esse último projeto.

Grandes instituições, arquitetadas por redes de relações entre um número significativo de indivíduos, envolvem mais complexamente as ligações por identidade. No mundo moderno, as identidades nacionais “se constituem em uma das principais fontes de identidade cultural”. (HALL, 1998, p. 31) A ideia ainda mais geral de sociedade é base para formações mais elaboradas de identidade. “No seu mais importante sentido, entendemos por ‘sociedade’ uma espécie de contextura formada entre todos os homens e na qual uns dependem dos outros, sem exceção”. (ADORNO; HORKHEIMER, 1973, p. 25)

Percebe-se, nessa coexistência de grupos – de identidades – aos quais o sujeito pode se conectar, um caráter muito importante da etapa do desenvolvimento da concepção de indivíduo em curso contemporaneamente. É um movimento que “está deslocando as estruturas e

processos centrais das sociedades modernas e abalando os quadros de referência que davam aos indivíduos uma ancoragem estável no mundo social”. (HALL, 1998, p. 7) Perder o apoio, ter que buscar novas bases de sustentação, é um desafio do homem desse tempo.

O mundo da alta modernidade certamente se estende bem além dos domínios das atividades individuais e dos compromissos pessoais. E está repleto de riscos e perigos, para os quais o termo “crise” – não como mera interrupção, mas como um estado de coisas mais ou menos permanente – é particularmente adequado. (GIDDENS, 2002, p. 19)

“Crise de identidade” (HALL, 1998, p. 7) é um termo que vem sendo costumeiramente aplicado à situação. Os novos tempos suscitam que se discuta a aplicabilidade de noções que, até então, eram mais facilmente adotadas,

a identidade somente se torna uma questão quando está em crise, quando algo que se supõe como fixo, coerente e estável é deslocado pela experiência da dúvida e da incerteza (MERCER *apud* HALL, 1998, p. 9)

O que está em colapso é a estabilidade da identidade, não sua existência. Percebe-se um processo de multiplicação de identidades. O mesmo indivíduo está ligado a diversas identidades simultaneamente. Elas se multiplicam, amontoam-se em seu espírito. O indivíduo não tem uma “identidade unificada e estável, está se tornando fragmentado; composto, não de uma única, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias ou não resolvidas”. (HALL, 1998, p. 12)

Stuart Hall argumenta que o que aconteceu à identidade “não foi simplesmente sua desagregação, mas seu deslocamento”. E esse deslocamento está ligado a “uma série de rupturas nos discursos do conhecimento moderno”. (HALL, 1998, p. 35) Nesse sentido, a obra de alguns pensadores, em especial, e alguns movimentos sociais recentes são basilares no descentramento do sujeito: o pensamento marxista, o conceito de inconsciente de Sigmund Freud, a lingüística estrutural de Ferdinand de Saussure, os estudos sobre o “poder” de Michel Foucault

e o movimento feminista. Para Hall, estariam fundamentadas nesses cinco pilares as principais mudanças conceituais advindas com a chamada “modernidade tardia”. Conceitos que vieram corroborar o descentramento do indivíduo cartesiano que ainda resistia, para dar espaço a um novo indivíduo.

As ligações entre indivíduos se reconfiguram em variadas facetas, em identidades que vão de muito fortes e duradouras a outras bastante tênues: membros da mesma família, compatriotas, torcedores de um time, pessoas com gostos musicais convergentes, que usam a mesma marca de tênis, etc. A partir do momento em que a identidade

perde as âncoras sociais que a faziam parecer ‘natural’, predeterminada e inesgotável, a ‘identificação’ se torna cada vez mais importante para os indivíduos que buscam desesperadamente um ‘nós’ a que possam pedir acesso. (BAUMAN, 2005, p. 30)

Ao recuperar a discussão feita por Le Bon sobre “psicologia das massas”²², Freud trata das reações grupais, nas quais os sujeitos perdem suas individualidades e passam a agir sob o controle de uma espécie de “mente grupal”. As pessoas, em tal grupo, se deixam levar facilmente por reações coletivas, num alto grau de “sugestionabilidade”. Nesse fenômeno, um fator decisivo é o que Freud – Le Bon – chama de “contágio”. “Num grupo, todo sentimento e todo ato são contagiosos, e contagiosos em tal grau, que o indivíduo prontamente sacrifica seu interesse pessoal ao interesse coletivo”. (FREUD, 1976, p. 98)

Voltando à relação metafórica traçada entre identidade e encenação, o conceito de contágio de Freud, utilizado na análise sobre o comportamento das massas quando expostas a estímulos muito fortes, apresenta um certo paralelismo em relação à catarse aristotélica. O efeito catártico que a Tragédia deve alcançar se fundamenta em “obter, provocando a compaixão e o temor, a purificação da emoção teatral”. (VOILQUIN; CAPELLE, 1977 , p.

22 Freud trata da obra de Le Bon *Psychologie des foules*, de 1855.

232) Ambos os termos relacionam-se à reação coletiva que se desdobra diante de suas respectivas motivações. Uma diferença bastante marcante é que, segundo as indicações de Aristóteles, para chegar-se à catarse há uma receita precisa de procedimento, de como compor o enredo trágico para que, ao fim, a catarse seja alcançada. No caso do contágio, é justamente na imprevisibilidade que está seu fundamento.

Como um encantamento

O processo artesanal em que consiste a impressão digital não se relaciona, diretamente, com tecnologia alguma. Trata-se de uma ação que depende apenas do corpo biológico em contato com o mundo exterior. Entretanto, a *Digital Digital*, que se baseia principalmente em tal processo, relaciona-se fortemente com discussões que envolvem a tecnologia informática e suas possibilidades.

Primeiramente, o próprio título da obra – *Digital Digital* – refere-se a uma analogia ao código digital, base das tecnologias de processamento de informação. O termo “dígito”, do latim *digitus*, tem a dupla acepção de “dedo” e de “algarismo” (LAROUSSE, 1999, p. 323). O código digital binário – baseado em 0 e 1, ou, mais genericamente, em “representantes físicos dos 0 e 1” (LÉVY, 1999, p. 51) – propicia uma maneira eficiente de armazenar informações referentes aos mais variados propósitos: equações matemáticas, textos, imagens, sons, etc.

Enquanto isso, na *Digital Digital*, o significado empregado do termo “digital” é o outro – o dedo. O uso da palavra, entretanto, pretende se aproveitar dessa ambigüidade: metaforicamente, as marcas de dedos impressas no tecido são o código que constitui o desenho como um todo. Rigorosamente, tal aplicação não se sustenta, mas existe uma certa semelhança que dá margem para analogias. “Qualquer comunicação seria impossível na ausência de um certo repertório de possibilidades preconcebidas ou de representações pré-fabricadas”. (JAKOBSON, 1969, p 21). As impressões digitais que

formam o painel do qual tratamos seriam as ditas “possibilidades preconcebidas”.

Levando em conta a concepção pitagórica do número – como o “mínimo de extensão e mínimo de corpo” (PENSADORES, 1972, p. 10), como elemento básico formador de todas as coisas –, é possível tomar o código digital de forma mais abrangente, indo bem além da ligação instantânea que fazemos entre o código digital e as tecnologias digitais, talvez pela superutilização desses termos como correlatos nos dias de hoje.

Além disso, a bipolaridade de preto e branco – presença e não-presença – que constitui pictoricamente o desenho no painel da *Digital Digital*, compara-se à formação do código binário. A diferença está no fato de que o código digital – como é usado costumeiramente nas tecnologias de armazenamento de informação – não forma imagens em si mesmo. São pulsos elétricos não-visíveis. Só podem revelar uma imagem pela decodificação de sua informação, através do processamento de seus dados pela máquina e por *softwares*. Diferentemente, o preto e branco da pintura já mostra a imagem imediatamente. A decodificação que se faz necessária é apenas a feita pela mente do receptor, observador da obra.

As semelhanças entre a *Digital Digital* e a informática não param no termo digital. Também a virtualidade é um aspecto comum aos dois elementos. Na concepção pré-tecnológica, o virtual é “existência apenas em potência ou como faculdade, não como realidade ou com efeito real”. (HOUAISS) Com o advento da informática, desenvolve-se um novo uso para o termo virtual. “A informação digital (traduzida em 0 e 1) também pode ser qualificada de virtual na medida em que é inacessível enquanto tal ao ser humano. Só podemos tomar conhecimento direto de sua atualização por meio de alguma forma de exibição”. (LÉVY, 1999, p. 47)

Na *Digital Digital*, ao invés da virtualidade que se arquiteta por meio da combinação do código digital, trata-se de uma série de digitais materiais que se afirmam pelas suas impressões na formação de um painel tam-

bém material. Aqui, a virtualidade não está relacionada à imaterialidade do código, mas à vinculação dessa grande figura objetivamente existente a um conceito que só é atingível pela imaginação. O que é virtual não é o painel, mas o seu vínculo com o suposto dedo. Quase que por encantamento, é estabelecido um laço com algo fora de sua existência. Está no limite entre realidade e ficção, no domínio da aparência. “Tudo é como se”. (CANEVACCI, 1993, p. 16)

O terceiro ponto comparativo da *Digital Digital* com a tecnologia computacional é a potencial interatividade que ambos disponibilizam. É um termo bastante em voga hoje em dia. As mais variadas mídias – tv, rádio, revistas, jornais e, principalmente, a *internet* – buscam alternativas para dar a oportunidade ao público de participar, de alguma forma, como um integrante de um diálogo, de uma comunicação de mão-dupla. Nem sempre, porém, a dita interatividade acontece efetivamente. Mas é preciso lembrar que, de qualquer modo, o receptor tem a liberdade de responder ao estímulo, mesmo que a mídia não disponibilize um canal aberto para o retorno do público. (LÉVY, 1999, p. 79)

No caso da *internet*, a interatividade é facilitada pela possibilidade de reagir remota e instantaneamente àquilo que é apresentado ao indivíduo, dando a chance, inclusive, de que o próprio receptor se torne emissor. Ele tem a possibilidade de disponibilizar à rede suas próprias mensagens. A rede mundial de informação por meio da intercomunicação por computadores se forma por criação coletiva. Entretanto, não se deve esperar da *internet* um espaço de total liberdade. Nela, também, as grandes empresas de comunicação têm um poder quase equivalente ao poder que têm em outras mídias.²³

Na elaboração da *Digital Digital*, a interatividade é um traço fundamental. A obra só se completa pela parti-

23 A Google Inc., por exemplo, é proprietária, além do *site* de pesquisas Google, dos *sites* Orkut, Youtube, Gmail. Juntos, esses poucos endereços somam uma quantidade muito grande de acessos. No mês de novembro de 2006 – ainda sem contar com os acessos do

cipação das pessoas que passam pela rua como coautoras da obra. As linhas pelas quais seguem os aglomerados de impressões digitais remetem aos percursos labirínticos do espaço urbano, um local propício para que se perca o *flâneur*.

Por fim, é o labirinto da cidade

Na composição da *Digital Digital*, a participação do público não se resume à mera observação. As pessoas que passam pela rua não só são expectadores como também coautores da obra. Pelo toque das digitais, cada indivíduo participante tem influência sobre o resultado final. A figura retrata cada um daqueles que participaram da elaboração da obra e, conseqüentemente, registra os laços de identidade formados entre eles. Pela identidade, tornam-se autores.

Essa maneira de composição está em consonância com uma inquietação bastante freqüente na obra de alguns artistas contemporâneos: dar margem para que não se apresente ao público um resultado já finalizado do objeto artístico, algo apenas para ser visto. O músico francês Pierre Boulez demonstrava seu interesse em trabalhar essa problemática nos trabalhos que desenvolvia: “Não estou interessado na obra fechada, de tipo diamante, mas na obra aberta, como um quadro moderno”. (BOULEZ *apud* CAMPOS, 1977, p. 19)

Dando espaço para a execução coletiva da obra, o artista abre mão do absoluto domínio sobre o desenvolver do trabalho. Para Haroldo de Campos, a imprevisibilidade é um dos caminhos mais sedutores da produção artística de nosso tempo: o “probabilismo integrado na fatura mesma da obra de arte, como elemento desejado de sua composição”. (CAMPOS, 1977, p. 17)

A falta de controle do artista sobre a obra não representa, nessa estratégia de composição, incapacidade

youtube, que havia sido recentemente comprado pelo grupo – foram 475,7 milhões de pessoas que visitaram o *site*, dentre as 736 milhões que usaram a *internet* nesse período. Trata-se de 64,6% de todos os usuários de *internet* do mundo. (JC ONLINE)

de gerência nas responsabilidades de autoria, de insegurança e falta de “pulso firme” na elaboração do objeto artístico. É, evidentemente, uma opção que se fundamenta na intenção do artista. Portanto, mesmo que, em certa medida, o autor de uma “obra aberta” se subtraia de suas funções em alguns dos aspectos constituintes da obra, a autoridade persiste na decisão de assim proceder, no comando despótico que, por sua vontade, concedeu a permissão ao público de ter participação na elaboração da obra.

Na área da música, as décadas de 1950 e 1960 foram cenário para experimentações que procuravam a diminuição do papel do autor no resultado final da obra executada. A música eletrônica, que se desenvolve inicialmente já no final do século anterior, tem parte nessa conjuntura, não ainda em função da produção coletiva, mas pela imprevisibilidade.

O controle que o músico exerce sobre um instrumento acústico convencional é diferente do que acontece no caso do aparato usado na execução da música eletrônica na precariedade de suas origens. Por um lado, o manuseio desses aparelhos estava muito atrelado a seus aspectos técnicos. Por outro lado – e é esse o fator que nos interessa na música eletrônica pioneira – também havia grande descontrole sobre a maneira como reagiria a aparelhagem sob determinados comandos. O “dinamofone”, um instrumento musical eletroacústico criado por Thaddeus Cahill em 1897, não dispunha de recurso que possibilitasse o controle sobre os timbres do som que produzia. Assim, o instrumento apenas emitia sons eletrônicos, mas sem a possibilidade de reproduzir uma melodia predeterminada.

Mas a imprevisibilidade é trabalhada na música de maneira mais contundente em certas obras de Pierre Boulez, Karlheinz Stockhausen e John Cage, quando elaboraram as próprias partituras musicais dando margem a caminhos diversos na sua posterior execução. O intérprete tem, nessas obras, múltiplas possibilidades de como proceder ao tocar a melodia. Na sua Peça para Piano XI (Klavierstück XI), Stockhausen constrói a partitura de

maneira semelhante a um mapa. O intérprete tem a liberdade de seguir diferentes caminhos.

John Cage usou um outro método bastante incomum de autoria em algumas de suas obras. Na elaboração das melodias, Cage usava o I-Ching, um jogo chinês de “palitos da sorte”. Em certos momentos, recorria-se ao jogo para indicar de que maneira a música se desenvolveria. Nesse exemplo, nem o compositor, nem o executor da música tinha controle sobre o resultado a que se chegaria. O acaso é que guiava a linha condutora da melodia.

Stéphane Mallarmé é precursor da criação nos moldes da obra aberta. Seus poemas constituíam “um sistema aberto cuja leitura não pode ser apenas linear, a sua interpretação tem que ser orgânica, pluridimensional e polivalente”. (TELES, 1982, p. 66) O texto está repleto de sinais gráficos que indicam ao intérprete a entonação de voz apropriada a cada trecho, como numa partitura musical. Ao longo da carreira, Mallarmé aprimorou seu método de composição, “chegando a um rigoroso hermetismo que exige a participação do leitor, o qual, a partir da sugestão lingüística terá que participar também da criação” (*idem, ibidem*)

No campo da artes plásticas, os *Bichos* de Lygia Clark – apresentados inicialmente em 1961, na VI Bienal de São Paulo – dão ao público a chance de interferir em sua forma. Por meio do movimento das dobradiças, o objeto pode ser remontado de diversas maneiras. Entretanto, a atuação desse participante se limita àqueles movimentos que as dobradiças possibilitam. As placas de metal que formam o corpo dos bichos são rígidas. Não é possível, por exemplo, arquear as peças. O movimento se restringe aos previstos pela artista.

O grau de imprevisibilidade desses trabalhos não é absoluto. Vai até onde seu autor permite: não é liberdade plena, é “liberdade dirigida”. Se não existisse uma interferência reguladora da ação, os elementos motivadores da obra possivelmente se perderiam no desenvolvimento da ação do público. “Essa integração do acaso seria feita sob

a vigilância da inteligência criadora, para não ceder lugar ao puro automatismo e ao caos”. (CAMPOS, 1977, p. 19)

Assim acontece com a *Digital Digital*: há uma linha guia que forma a base para a atuação das pessoas participantes. Porém, a imposição dessa arbitrariedade não desautoriza o caráter inesperado que caracteriza a sua construção. Não há controle total sobre a ação de cada indivíduo. Existe a possibilidade, inclusive, de que algum dos participantes desrespeite as instruções que foram feitas a ele de como colaborar na pintura do painel e, por sua própria vontade, marque sua impressão digital num espaço não-previsto para tal ou marque não só sua impressão digital, mas desenhe ou escreva algo. Talvez um imprevisto também aconteça acidentalmente. Porém, não há prevenção totalmente eficaz contra tais acontecimentos. Pode ser que, ao fim, aquilo que havia sido planejado não se concretize. Mas esse é o preço de uma obra como essa, que envolve, em sua própria feitura, um público tão heterogêneo como o de passantes de uma calçada.

O mais novo e mais inexplorável dos labirintos

Construir, depredar, reformar, ampliar, demolir e reconstruir. É um processo habitual na cidade. A história de cada edifício está repleta desses acontecimentos. Revisitar um lugar que não frequenta há anos, muito provavelmente, será uma experiência cheia de surpresas, se não for de total confusão, por não se reconhecer mais o lugar. A cidade muda muito rapidamente e não há possibilidade de frear totalmente esse movimento de “constante renovação do ambiente arquitetônico” (CANEVACCI, 1993, p. 72)

Porém, a velocidade do processo de mutação da estrutura física da cidade não é tão significativa em comparação com a rapidez do movimento das pessoas em suas caminhadas pelas ruas. “As ruas são a morada do coletivo. O coletivo é um ser eternamente inquieto”. (BENJAMIN, 2000, p. 194) Pessoas individualmente percorrem os seus caminhos e se lançam na direção de seus destinos. Do cruzamento desses percursos, relações se

formam e resultam em grandes aglomerados em certos locais, ruas semidesertas em outros e toda a gama de variações entre os dois pontos extremos. A cada dia, o ciclo se repete, mas nunca com a mesma configuração. Cada instante nessa cidade é único. No momento seguinte já estará organizado de outra maneira, e não voltará jamais.

A *Digital Digital* pretende guardar em si o registro das coisas mais insustentáveis na fixidez: o próprio passar, aquilo que se esvai no tempo. É como se a calçada fosse o rio de Heráclito. Tanto o transeunte como o caminho pelo qual ele anda fluem, porque “tudo flui”. Ambos serão outros com o transcorrer do tempo. As impressões digitais marcadas no tecido gravam um momento único. O instante do tocar do dedo é irrecuperável. O corpo do indivíduo se desgastará e se recuperará. Logo após já terá novas propriedades. A cidade passará por modificações e seus prédios, muros, ruas, monumentos serão outros.

O registro do passageiro empreendido pela *Digital Digital* não marca apenas a presença das pessoas num lugar e momento específicos. Na pintura do painel está registrada a marca da individualidade de cada indivíduo. O desenho básico das linhas formadoras da digital da pessoa persiste ao longo de sua vida. Porém, o corpo se renova. Células morrem e outras nascem para substituí-las. Manuseando os objetos, a pele se embrutece. O tecido envelhece e se torna flácido. O espírito do indivíduo também se faz e refaz ao longo de sua trajetória, pelas experiências vividas e pelas expectativas a respeito do que virá. A impressão digital que se deixa registrar no painel da *Digital Digital* corresponde a alguns instantes constitutivos de toda a vida de um indivíduo complexo e cheio de particularidades. Instantes capturados do tempo passado. Amostras daquilo que já passou.

A verdadeira imagem do passado transcorre subitamente. O passado só se deixa fixar em uma imagem que relampeja de uma vez para sempre no instante de sua cognoscibilidade. (...) ... visto que é uma imagem irrevogável do passado que percorre o risco de desvanecer-se em cada presente que não se reconheça nela. (BENJAMIN *apud* PLAZA, 1987, p. 4)

O instante, uma fatia sincrônica da história, impresso no tecido da *Digital Digital*, está ali registrado para fazer do passado algo perceptivo no tempo futuro, diacronicamente falando. Composta de lampejos de tempo e de memória, elas se fixam em um suporte minimamente duradouro, como o tecido. As “imagens do passado” somam-se, e é formada a imagem exposta no painel, exibindo uma coleção de frações de tempo.

De maneira análoga, os laços que ligam um sujeito aos demais em seu conviver na cidade também representam um momento irrepetível. As identidades passageiras de um passante a outro se perderão e serão esquecidas. Essas identidades momentâneas “são para usar e exibir, não para armazenar e manter” (BAUMAN, 2005, p. 96) A *Digital Digital* reformula a identidade, faz de um encadeamento de acontecimentos independentes, uma imagem visualmente perceptível. Ali estão impressas não só marcas deixadas pelo tocar dos dedos de indivíduos, mas o próprio coletivo em suas interligações está diagramaticamente manifesto e estará fixado enquanto durar a trama do tecido.

O sujeito da modernidade tardia, de que fala Stuart Hall, encontra, na feitura coletiva da *Digital Digital*, mais uma possibilidade de se ligar a uma das múltiplas “identidades momentâneas” – apresentadas por Zygmunt Bauman. A identidade já estabelecida – antes mesmo da elaboração do painel – entre as pessoas que percorriam a calçada num período comum de tempo, é “traduzida” para a linguagem própria que se encontra na *Digital Digital*.

Todos os fatores passageiros até aqui citados – reconstrução da cidade, fluxo de pessoas, indivíduo e identidades coletivas – estão relacionados na *Digital Digital*. O painel pretende retratar tal contexto de grande complexidade por meio de uma imagem particular e restrita à bidimensionalidade. Evidentemente, tais fenômenos só existem, em todo o seu vigor, em sua existência real. Mas o painel busca reconstituir as redes de relações que se engendram por meio de acontecimentos de caráter cinético em estados estáticos.

Um observador posterior, que não esteja informado a respeito do processo de produção do painel, não verá ali

estampados claramente os elementos que a obra quer registrar. A linguagem bastante característica usada nessa obra não se oferece a uma leitura de percepção imediata. O processo de construção do painel é muito importante nesse sentido. Além disso, não se trata de algo a ser lido, interpretado perfeitamente pela simples observação do painel. Trata-se de algo que refaz, algo que reconstrói a situação que se observa originariamente nas relações que se estabelecem sobre a pavimentação da calçada.

Se, em vez da *Digital Digital*, estivesse exposta uma fotografia da cidade cheia de pessoas, o observador veria a grande multidão preenchendo os seus espaços; poderia, porventura, perceber características próprias em cada pessoa – notando que usam roupas diferentes, que tem feições particulares, que se portam cada uma de sua maneira; que estão ali ligadas umas às outras, de alguma forma, naquela paisagem. Uma fotografia retrata o momento pela indicialidade e similaridade com o referencial fotográfico e pode contar muito a respeito dele através do que a comunicação oferece em seus aspectos não-verbais.

Se o registro fosse escrito, o autor teria a chance de tratar cuidadosamente de cada assunto, ressaltando cada pormenor, para não deixar dúvida na mente do leitor. Poderia narrar os acontecimentos do percurso de cada indivíduo, contar suas história de vida, estabelecer seus perfis psicológicos e, até mesmo, perscrutar seus pensamentos mais íntimos. A palavra tem a facilidade de atingir graus de complexidade bastante elevados ao tratar de algum assunto, o que facilita que se aprofunde muito mais em suas discussões.

Mas a *Digital Digital* não tem a capacidade expressiva de explicitar tudo tão claramente. É apenas um véu cheio de impressões digitais. Um véu, como o que fala Benjamin, que “ondeia nos ‘franzidos meandros das velhas capitais’”. (BENJAMIN, 2000, p. 56) É um tecido manchado que cobre parcialmente um espaço da cidade. Somente pelo conhecimento de como se dá o processo de construção da obra que se pode perceber a existência das relações que a *Digital Digital* estabelece com o movimento

de pessoas pela cidade. Cabe ao observador perceber tais relações e, se assim desejar, doar “um pouco de si” para a obra por meio do simples tocar de seu dedo no tecido.

A maneira de se expressar da *Digital Digital* possibilita, a seu jeito, que os fluxos da cidade se mantenham como uma das memórias possíveis da cidade contemporânea. O espaço urbano de degenerará e as relações nele estabelecidas serão modificadas. Talvez “as próprias lembranças sejam mais duradouras – seria possível dizer mais materiais – do que o próprio cenário construído” (BARBOSA *apud* CANEVACCI, 1993, p. 72)

O pensamento social é essencialmente uma memória. Todo o seu conteúdo é feito de lembranças coletivas, mas só subsistem quando a sociedade, trabalhando sobre seus quadros atuais, pode reconstruí-la, a memória então, existe no presente. (PORDEUS, 2003, p. 12)

A memória, o registro de passagem, contida no painel da *Digital Digital* dá uma feição, uma imagem, a fenômenos inexprimíveis em sua totalidade por uma linguagem humana. Zumthor se refere à memória na poesia: “as vozes cotidianas dispersam as palavras no leito do tempo, ali esmigalham o real; a voz poética as reúne num instante único – o da *performance* –, tão cedo desvanecido que se cala”. (ZUMTHOR, 2001, p. 139)

Há uma certa semelhança com o que Calvino diz a respeito – citado por Barthes – da fotografia que pretende conter em si traços universalistas numa imagem particular. É por meio do que ele chama de “máscara” que essa relação é viabilizada: a fotografia “só pode significar (visar uma generalidade) assumindo uma máscara”. A máscara é o que “faz de uma face o produto de uma sociedade e de sua história”. (BARTHES, 1984, p. 58)

A máscara congrega em si aspectos que a faz ser generalidade. A *Digital Digital* vem, como máscara, concentrar em si a diversidade contida no fenômeno por ela traduzida. A imagem formada da “grande impressão digital” – uma imagem particular, embora formada de muitos elementos – pretende ser universalizante, representante de uma coletividade: uma marca da identidade coletiva.

Considerações finais

Como o véu da massa humana que encobre os espaços da cidade – do qual fala Benjamin, surge a *Digital Digital*. Ao longo do leito da rua, à beira da calçada de pedestres, um tecido está estendido ao alcance das mãos das pessoas que passam pelo local. No ritmo do fluxo de pessoas em curso pela calçada, a superfície do véu vai sendo marcada pelas impressões digitais dos indivíduos. Por fim, do agrupamento de todas essas marcas, uma grande figura se forma, assemelhando-se a uma impressão digital de proporções gigantescas.

Este trabalho traçou algumas *Impressões sobre Digital Digital*, buscou relacionar o objeto de sua pesquisa, a intervenção urbana *Digital Digital*, a alguns elementos importantes de sua elaboração conceitual. Desse modo, teve como temas principais abordados as características da cidade contemporânea, o desenvolvimento dos conceitos de indivíduo e discussões do tema da identidade na contemporaneidade. Todos esses assuntos foram discutidos com ênfase nos aspectos passageiros de suas existências.

Por fim, buscou-se apresentar a *Digital Digital* na condição de um registro dos fenômenos efêmeros da cidade contemporânea. Tal registro se apresenta como marca da identidade coletiva – em comparação com a impressão digital que representa a identidade individual – e registro do instante irrecuperável pelo que passa o espaço urbano e seus fluxos humanos no momento da elaboração do painel.

*

O texto não se dividiu em capítulos, mas em blocos temáticos independentes. A estrutura comumente usada de divisão do texto em três ou quatro capítulos não é adotada nesse trabalho. A maneira de organização adotada pretende fazer com que a estrutura da escrita dialogue com o seu objeto: assim como cada uma das impressões digitais que formam a figura do painel são independentes, cada bloco de texto contém uma carga individual. Do

agrupamento dos vários textos – dispostos na linha guia que leva o trabalho ao longo do seu percurso, se forma um novo texto maior, assim como as várias impressões digitais se unem, uma após a outra, pela linha que forma o desenho da digital, para formar o desenho no painel da *Digital Digital*.

Os títulos usados nos blocos de texto foram construídos levando em consideração a mesma ideia: quando somente os títulos são lidos um após o outro, um novo texto se forma: Um véu / Ondeia / Nos franzidos meandros / Das velhas capitais / A massa é esse véu / Numa dessas praças populosas / *Ela jaz à frente do flâneur* / É o mais novo asilo do proscrito / Apaga todos os vestígios do indivíduo / Como um encantamento / Por fim, é o labirinto da cidade / O mais novo e mais inexplorável dos labirintos.

Os vários trechos que compõem esses títulos foram retirados de dois fragmentos da obra de Walter Benjamin *Charles Baudelaire, um lírico no auge do capitalismo*. A maior parte dos trechos não foi usada na mesma ordem em que se encontram no texto original, mas de acordo com a ordem da estruturação temática do trabalho:

Para o *flâneur*, um véu cobre essa imagem. A massa é esse véu; ela ondeia no ‘franzidos meandros das velhas capitais’. Faz com que o pavoroso atue para ele como um encantamento. Só quando esse véu se rasga e mostra ao *flâneur* ‘uma dessas praças populosas que, durante os combates, ficam vazias de gente’ – só então, também ele, vê a cidade sem disfarces”. (BENJAMIN, 2000, p. 56)

A massa em Baudelaire. Ela jaz como um véu à frente do *flâneur*: é a última droga do ser isolado. – Em segundo lugar, ela apaga todos os vestígios do indivíduo: ela é o mais novo asilo do proscrito. – Por fim, é o labirinto da cidade, o mais novo e mais inexplorável dos labirintos. Através dela se imprimem na imagem da cidade traços ctônicos até então desconhecidos. (BENJAMIN, 2000, p. 224)

As várias camadas das *Impressões sobre Digital Digital* dialogam em tal ideia de constituir-se um inteiro por componentes parciais, desde o objeto da pesquisa até a sua apresentação final.

Lembra a saga de Guilherme e Adso na biblioteca de *O Nome da Rosa*, narrada por Eco. As cinquenta e seis

salas que o formato octogonal do edifício comportava em seu interior tinham, cada uma, um versículo bíblico do livro de Apocalipse impresso em suas paredes. A chave para a entrada à sala secreta que guardava a preciosa Comédia de Aristóteles estava na descoberta de que, se lidas somente a primeira letra de cada um dos versículos, um novo texto se formaria. Da leitura desse texto, o labirinto se dissolveria e mostraria o caminho certo de chegada. (ECO, 1986, p. 254)

*

“Está fazendo frio no scriptorium, dói-me o polegar; deixo esta escritura, não sei para quem, não sei mais sobre o quê: stat rosa prístina nomine, nomina nuda tenemus” (ECO, 1986, p. 562)

Referências Bibliográficas

- ADORNO, T.W e HORKHEIMER, M. Temas Básicos da Sociologia. São Paulo: Cultrix, 1973.
- ARGAN, Giulio Carlo. A história da arte como história da cidade. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- ARISTÓTELES. A arte retórica e a arte poética. Rio de Janeiro: Ediouro, 1977.
- BANDEIRA, Manuel. Bandeira a vida inteira. Rio de Janeiro: Alumbamento, 1986.
- BARTHES, Roland. A câmara clara: nota sobre a fotografia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- _____. A aventura semiológica. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- _____. Como viver junto: simulações romanescas de alguns espaços cotidianos. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- BAUMAN, Zygmunt. Comunidade: a busca por segurança no mundo atual. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- _____. Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
- BENJAMIN, Walter. Charles Baudelaire um lírico no auge do capitalismo. São Paulo: Brasiliense, 1989. (Obras escolhidas; v.3)
- BÍBLIA DE JERUSALÉM. São Paulo: Paulinas, 1985.
- CALVINO, Ítalo. As cidades invisíveis. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.
- CAMPOS, Haroldo de. A arte no horizonte do provável. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- CANEVACCI, Massimo. A cidade polifônica: ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana. São Paulo: Studio Nobel, 1993.
- DICIONÁRIO HOUAISS DA LÍNGUA PORTUGUESA. On line. <http://houaiss.uol.com.br>. Acesso em 15 de dezembro de 2006.
- ECO, Umberto. O nome da rosa. Rio de Janeiro: Record, 1986.
- _____. Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- FERRARA, Lucrecia D'Alessio. Olhar periférico: informação, linguagem, percepção ambiental. São Paulo, USP, 1993.
- FOUCAULT, Michel. As palavras e as coisas. São Paulo: Martins Fontes, 1995
- _____. História da sexualidade I: a vontade de saber. Rio de Janeiro: Graal, 2001.

- FREUD, Sigmund. Obras psicológicas completas de Sigmund Freud – vol. XVIII. Rio de Janeiro: Imago, 1976.
- FUNARI, Pedro Paulo. Cultura popular na antiguidade clássica: grafites e arte; erotismo, sensualidade e amor; poesia e cultura. São Paulo: Contexto, 1989.
- GIDDENS, Anthony. Modernidade e identidade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.
- GOFFMAN, Erving. Representação do eu na vida cotidiana. Petrópolis: Vozes, 1975.
- GOMBRICH, Ernst H. A História da arte. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1988.
- GOMES, Renato Cordeiro. Todas as cidades, a cidade: literatura e experiência urbana. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.
- GRANDE DICIONÁRIO LAROUSSE CULTURAL DA LÍNGUA PORTUGUESA. São Paulo: Nova Cultural, 1999.
- HALL, Stuart. A identidade na pós-modernidade. Rio de Janeiro: DP&A, 1998.
- HAUSER, Arnold. História Social da Arte e da Literatura. São Paulo: Martins Fontes, 1995
- HEIDEGGER, Martin. Que é isto – a filosofia? Identidade e diferença. São Paulo: Livraria Duas Cidades, 1971.
- HESÍODO. Teogonia: a origem dos deuses. São Paulo: Iluminuras, 1995.
- HOBBSAWM, Eric. Era dos Extremos: O breve século XX- 1914-1991; Companhia das Letras – São Paulo; 1995.
- JAKOBSON, Roman. Lingüística e comunicação. São Paulo: Cultrix, 1969.
- JC ONLINE. Google supera Yahoo em número de acessos. Recife: JC Online, 2007. Disponível em: <http://jc.uol.com.br/2006/12/22/127352.php> Acesso em: jan. 2007.
- JIMENEZ, Marc. O que é estética. São Leopoldo: Unisinos, 1999.
- LE GOFF, Jacques. Por amor às cidades: conversações com Jean Lebrun. São Paulo: Fundação Editora UNESP, 1998.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- MENEZES, Philadelpho. A crise do passado: modernidade vanguarda, metamodernidade. São Paulo: Experimento, 1994.
- NOGUEIRA, Antonio Gilberto Ramos. Por um inventário dos sentidos: Mário de Andrade e a concepção de patrimônio e inventário. São Paulo: Hucitec: Fapesp, 2005.

- NÖTH, Winfried. Panorama da semiótica: de Platão à Peirce. São Paulo: Annablume, 1998.
- PEIRCE, Charles Sanders. Semiótica. São Paulo: Perspectiva, 1995.
- PENSADORES: História das Grandes Ideias do Mundo Ocidental volume I e IV. São Paulo: Abril Cultural, 1972.
- PLATÃO. A República. Bauru: Edipro, 1994.
- PLAZA, Julio. Tradução intersemiótica. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- PORDEUS JUNIOR, Ismael de Andrade. Cearensidade. In: CARVALHO, Gilmar (org.) Bonito pra chover: ensaios sobre a cultura cearense. Fortaleza: Demócrito Rocha, 2003.
- SÁ, Olga de. A escritura de Clarice Lispector. Petrópolis: Vozes, 1993.
- SANTAELLA, Lúcia. A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas. São Paulo: Pioneira, 2000.
- _____. Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- SITTE, Camillo. A construção das cidades segundo seus princípios artísticos. São Paulo: Ática, 1992.
- TELES, Gilberto Mendonça. Vanguarda européia e modernismo brasileiro. Petrópolis: Vozes, 1982.
- TORRANO, Jaa. O mundo como função das musas. In: HESÍODO. Teogonia: a origem dos deuses. São Paulo: Iluminuras, 1995.
- VOILQUIN, Jean e CAPELLE, Jean. Introdução à arte poética. In: ARISTÓTELES. A arte retórica e a arte poética. Rio de Janeiro: Ediouro, 1977.
- ZUMTHOR, Paul. Babel ou o inacabamento: uma reflexão sobre o mito de Babel. Lisboa: Bizâncio, 1998.
- _____. A letra e a voz: a “literatura” medieval. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- WIKIPÉDIA. Vitruvius. [S.I.]: [S.d.]. Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Vitr%C3%BAvio>. Acesso em: dez. 2006.

por
on-
de
an-
da a

luz

9601

00

33

518

*Essa história começa ao rés do chão, com passos. São eles o número, mas um número que não constitui uma série. Não se pode contá-lo, porque cada uma de suas unidades é algo qualitativo: um estilo de apreensão táctil de apropriação cinésica. Sua agitação é um inumerável de singularidades. Os jogos dos passos moldam espaços. Tecem os lugares, Sob esse ponto de vista, as motricidades dos pedestres formam um desses “sistemas reais cuja existência faz efetivamente a cidade”, mas “não têm nenhum receptáculo físico”.
Elas não se localizam, mas são elas que espacializam*

(CERTEAU, 2007, p. 176, grifos do autor).

Por onde anda a luz 96010033518

Edmilson Forte Miranda Júnior

Graduado em Comunicação com habilitação em Publicidade e Propaganda e Mestre na Linha de Fotografia e Audiovisual do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, ambos pela Universidade Federal do Ceará.

Na(s) cidade(s)

Ruas, lugares de transição, onde caminhar, de onde partir, aonde chegar.

Andando pelas ruas, cidade, momento comum, cotidiano. Numa pequena grande aldeia, experiência diferente, assombrosa e bela. Sentidos em êxtase, uma profusão de sensações invade cada nervo. Cada maneira de perceber o mundo é estimulada. O corpo comunga com o momento, trabalha, numa questão de instantes, incessante e freneticamente, tentando apreender tamanha explosão de significados. Primeiro o clima, o vento na pele, a visão do todo, dos detalhes, o cheiro: sinto o gosto do ar. Corpo cidade e corpo indivíduo, interação. No instante de apreensão dessas sensações, estabelecimento de contato. A cidade comunica, marca.

Passos, indícios. Marcas do indivíduo, do coletivo em movimento. Na praça da cidade, todos deixam pegadas.

Rastros. Sinais contíguos a cada pessoa e objeto; acompanham, ao mesmo tempo em que se desenham, estendem-se do corpo ao espaço, chão, parede, calçada, poça, todas as formas. Indiscriminadamente abraça, acolhe qualquer estrutura.

Na manhã clara e sob o sol amplo, a sombra se prolonga por vezes, mais ou menos nítida, pálida ou intensa; em movimento constante, apenas passeia. Caminha pela praça com fluidez. Até o momento em que é interrompida, abordada e marcada. Sua presença se registra, como a reação química no papel fotográfico ocorrida no instante do abrir e fechar do obturador.

Em frente ao teatro José de Alencar, localizado no Centro de Fortaleza, a luz incide, como de costume, insistentemente sobre a pedra. Pedras, em diferentes formas e tamanhos, foram usadas na construção do piso de grande parte das construções públicas da cidade; calcitas brancas e basalto negro, as famosas pedras portuguesas, usadas devido a sua maleabilidade para montagem de paisagismos, remetem a flexibilidade de montagem das ações, dos acontecimentos sobre a praça. Desde a última

reforma na praça, existem pedras brancas e vermelhas, elas agora compõem a tela.

O processo por mim adotado é simples: vou até um habitante daquele espaço. Peço-lhe a sombra, que me deixe desenhá-la no chão, apenas a silhueta de sua figura. Peço-lhe que, caso concorde, fique imóvel por alguns instantes e deixe que eu marque essa imagem com giz branco, aquele para quadro negro. Em seguida, usando também um giz, essa silhueta é preenchida com números que seguem numa linha em espiral partindo da borda ao centro, do que corresponde aos pés na figura e seguindo para cima. Não é necessário especificar a origem dos números, basta que tenham correspondência com a vida: a própria idade, a data de algum evento marcante, placas, senhas, códigos.



Figura 1 – Praça José de Alencar, 24 de junho de 2008.

Os detalhes, dobras e curvas da sombra, são preenchidos por eles, números do corpo: medidas, peso, altura, idade; números da lembrança: datas significativas, momentos com hora e dia nunca esquecidos; números de ligação com a cidade: registro geral, cadastro de pessoa física, título de eleitor, carteira de habilitação. Todos parecem os mesmos quando colocados enfileirados ao longo da forma, seguindo o traçado, numa linha única em direção ao centro da silhueta até alcançarem a si mesmos, indo e vindo como vão e vêm todos que caminham pela cidade. Observo as marcas do giz no chão.



Figura 2 – Praça José de Alencar, 24 de junho de 2008.

O processo se repete, o momento de parar depende do número de habitantes dispostos a deixar sua marca. É importante que sejam pessoas da praça, que a vivenciem como moradores ou frequentadores cotidianos, é preciso que “pertencam” ao lugar.

Recorto as sombras dividindo-as do corpo, desabilitando seu caráter de contiguidade, procurando reavaliar a visão dos corpos sobre a pedra. Números desenhados com giz no chão da praça José de Alencar “transcrevendo” a sombra de pessoas na praça.

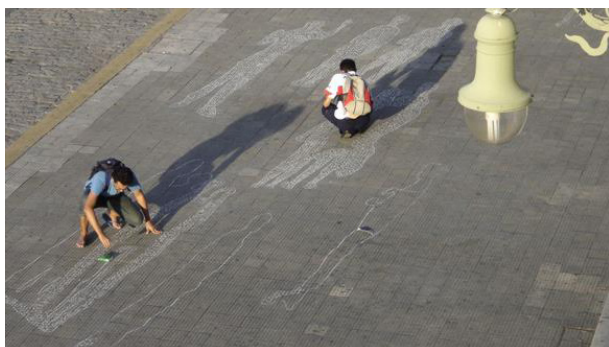


Figura 3 – Praça José de Alencar, 24 de junho de 2008.

Poderia ser qualquer espaço urbano (é interessante que seja). A escolha da praça José de Alencar se deve a uma particularidade desse espaço: em frente ao mais

importante teatro da capital, desde muito tempo, os chamados artistas de rua dividiam espaço com religiosos, engraxates, camelôs, ambulantes e mais alguns trabalhadores informais, dividiam espaço, inclusive, com os vários artistas: músicos, atores, entre outros, que se apresentam no teatro homônimo à praça. Todos, em frente ao prédio histórico, tentam chamar a atenção de uma plateia um tanto desinteressada e apressada demais, um tanto disposta a doar minutos para toda sorte de apresentações, discursos e produtos populares anunciados a todos. O espaço da praça é o palco.



Figura 4 e 5 – Praça José de Alencar, 24 de junho de 2008.

Do começo

A origem de minha proposta parte de uma interseção entre a intenção artística e o campo da comunicação. O meio e a arte parecem se aproximar como forma e conteúdo, falando de si mesmos e do que encontram um no outro, como em um processo metalinguístico. São ferramentas humanas: a tecnologia atuando na criação, produção, mediação e recepção. Conhecendo teóricos como Jakobson, Barthes, Eco e artistas como Hélio Oiticica, Waldemar Cordeiro, Nan June Paik, Eduardo Kac; um limite entre as áreas tanto teórica como da produção em comunicação e arte é cada vez mais indistinto, promovendo a revelação de uma relação quase simbiótica entre ambos.

Minhas ideias perpassam por influências de artistas como Regina Silveira. Reconhecidamente uma referência, cujo trabalho cria, na interação com a perspectiva, as mais interessantes formas de lidar com as possibilidades da sombra. E ainda Paul Chan, artista da animação com sombras, e Kumi Yamashita (sendo esse, inclusive, um artista cujo trabalho dialogo mais diretamente, quando uso números compostos para criar formas através da sombra). Em seguida, o trabalho de Waldemar Cordeiro e sua obra envolvendo o uso de códigos binários (PLAZA, 1987) me indicou, de forma mais clara, o caminho em direção a relação com os números. Todos me trouxeram impressões e possibilidades, mas, para tratar da origem conceitual do trabalho, preciso agora retornar às experiências e às divagações que me conduziram inicialmente.

O barulho do ônibus na volta para casa me fazia pensar sobre o silêncio do lado de fora, o contraste da noite fria, calma, espaçosa e tão diferente da mesma rua sob o sol. O orgulhoso Centro histórico que antes ostenta-

va elegantes cafés e arborizadas praças hoje está abandonado, revelando um desgaste visível tanto nas paredes, antes belas fachadas, cobertas pelo alumínio das lojas, como na vida noturna.

No Centro da cidade, homens e mulheres refaziam o movimento diurno, essa nova dinâmica gerava um contraste em formas e comportamentos, via-me mergulhado em presenças mais cuidadosas e atentas, num vai e vem menos frenético, dedicado a atenção dos detalhes. É difícil passar pelo Centro à noite sem ser percebido. Todos, principalmente os frequentadores assíduos desse horário, partilham de um interesse pelos passantes ocasionais. Ainda guardando uma natureza visivelmente provinciana, Fortaleza tem, em seus momentos noturnos, espaços de interação dedicados a atividades tratadas como não ortodoxas, desqualificadas e, muitas vezes, tidas como obscenas – no sentido de, em desacordo com regras de conduta usuais, ou, noutro sentido, obsceno como se colocado fora da cena –, nos bastidores da cidade. Pareceu-me, no mínimo, curioso procurar significado no modo como a cidade trata os que tomaram para si o Centro histórico, como gestores e população desenvolvem esse jogo que parece não ter fim, não apenas no sentido de término, mas também de finalidade, objetivo.

Diferentemente disso, durante o dia, a cidade é invadida pelo movimento que, de acordo com o caminhar do sol, desenvolve mais força e intensidade: a vida no vai e vem da cidade repleta pela própria coletividade.

Enquanto desenho no chão uma imagem referente ao corpo que está próximo, torno minha participação no processo: uma forma de ligação mais direta com a essência do trabalho. Quero me colocar dentro da obra, não é minha sombra nem são meus números, mas é minha mão, meu estilo e meu modo de tracejar que dão forma e colocam minha visão do que é ignorado. Também envolvido com as personagens, rente ao chão, próximo à pedra, jun-

to a seu calor, sinto o hálito da praça, procuro o que é ser cidade, tornar-me invisível, como no ditado popular: “o melhor lugar pra se esconder é à vista de todos”.

A cidade é um labirinto com vários centros, formado por uma sucessão interminável de zonas intersticiais e marcos fragmentários. Aí nada é fixo, nem mesmo os marcos edificadas têm vida perene. Transita-se constantemente, dificilmente se está (ARANTES, 1994, p. 200).

Nas cidades, esse movimento simultâneo e em muitas direções permanece. Prédios, calçadas, até mesmo o asfalto, sempre mudando, um fluxo dos que habitam e interagem nas ruas e por todos os espaços, constantemente diferente. Mobilidade é a palavra, a cidade, sua representação. Penso a cidade, não simplesmente em movimento, mas mobilizada, a cidade como um pulsar de espaços e de lugares interpenetrados, confronto entre singularidades, num amplo cenário explicitamente político (...) (*idem*).

Quando se fala do Centro para fortalezenses, surgem imagens-referência. Entre as mais comuns está a Praça José de Alencar. Ponto de convergência, a praça acumula e aglomera momentos de passagem. É uma área “suporte de muitos lugares sociais polissêmicos, simultâneos e entrecruzados” (*id.*), nela convivem policiais civis e militares, mendigos, famílias inteiras, crianças e adolescentes que “aí vivem a sua condição híbrida de seres culturalmente invisíveis, que mimetizam a paisagem urbana como se fizessem parte dela” (*Id.*).

Uma questão, envolta em preconceitos e hipóteses, parece não ser comentada sob pena de evocar desigualdades aparentemente veladas ou apenas não comumente observadas pelos fortalezenses em geral. O que hoje é marginal? Percebi que o “estar à margem” atualmente difere da marginalidade nos antigos burgos, onde a periferia geográfica da cidade acolhia pessoas historicamente tratadas como menos importantes ou evidentes para a sociedade. O espaço destinado aos que deveriam ser mantidos afastados se tornou indefinido, portanto, consi-

dero a palavra “margem” inapropriada, substituí-la-ia por outra expressão mais adequada: pessoas à sombra, que, na noite da cidade, ou mesmo de dia, são tratadas como sombra, sempre presente, constantes e em movimento; à vista de todos, mas tratadas como pouco significantes, remotamente notáveis, excluídas do real como a sombra na parede da caverna platônica.

Quero entender os ausentes a uma percepção descomprometida. São famílias que tem suas particularidades expostas quando dividem a praça, seu espaço de repouso, sem o abrigo das paredes, como no caso dos moradores de rua, e outros dentro de seus espaços, similarmente distantes, sobre vários andares de concreto armado. Seria o ato de ignorar essas presenças, tomado pela maioria, uma forma de respeitar esse espaço ocupado? Devo aceitar o particular em oposição ao coletivo ou o comum?

Falo de cidade porque dela provém a forma que imagino e muito sobre o que penso ou como percebo o mundo, sobre o que meu ambiente comunica e sobre o que quero entender. Ao falar de pessoas, falo de corpos nesse grande corpo da cidade, interação entre distintos e, ao mesmo tempo, amalgamados. Cidade, corpo e sombra se apresentam, discutem presença e existências ignoradas. Falo de cidade, cidade legível, escrita marcada e ao mesmo tempo lida pelos corpos. Corpos de passagem, corpo-cidade.

Fortaleza com o sol como marca mais notável é marcada pela minha sombra, não no sentido literal apenas, mas de uma sombra desenhada pelas minhas mãos, minha interação – ligação com a cidade.

O que cria esse contato? Como a cidade me reconhece? O número é a resposta.

Segundo Pitágoras e seus seguidores da escola de Filolau, o universo é regido pelo número. Sua característica ordenadora cria para a cidade o meio de me reconhecer como membro da sociedade. Eu assumo o ser cidade na medida em que o número me identifica.

A cidade é o ponto de convergência e a arte, usando sombra, corpo e número, é a forma como dialogo com essa cidade e a aprendo.

Cidade legível

Jamais se deve confundir uma cidade com o discurso que a descreve. Contudo, existe uma ligação entre eles. (CALVINO, 1990, p. 59)

Estou sobre as ruas, sou um Ícaro sobrevoando labirintos de concreto.

O corpo não está mais enlaçado pelas ruas que o fazem rodar e girar segundo uma lei anônima; (...) Aquele que sobe até lá no alto foge à massa que carrega e tritura em si mesma toda identidade de autores e espectadores. Ícaro, acima dessas águas, pode agora ignorar as astúcias do Dédalo em labirintos móveis e sem fim. Sua elevação o transfigura em voyeur. Coloca-o a distância. Muda num texto que se tem diante de si, sob os olhos, o mundo que enfeitava e pelo qual se estava ‘possuído’. Ela permite lê-lo, ser um olho solar, um olhar divino. (CERTEAU, 2007, p. 170)

Acima, sobre a cidade distante, minha visão é comprometida; do alto, somente posso enxergar um todo, uma visão geral não me permite perceber nuances específicas, embora seja capaz de uma visão geográfica, detalhes da visão do humano se perdem em meio à penumbra de lugares distantes da luz.

Será preciso depois cair de novo no sombrio espaço onde circulam multidões que, visíveis lá do alto, embaixo não vêem? Queda de Ícaro. (*idem*).

Caído sobre esse espaço, envolto no movimento ininterrupto, participo da cegueira da multidão: “os praticantes comuns da cidade moram ‘lá embaixo’, abaixo do limiar onde a visibilidade começa”. (CERTEAU, 1994, grifos do autor) Perco-me em meio ao fluxo, lugar de passagem.

Eles caminham – uma forma elementar dessa experiência da cidade; eles são caminhantes. (...) cujos corpos acompanham resolutamente um ‘texto’ urbano, que escrevem sem serem capazes de ler. Esses praticantes fazem uso de espaços que não podem ser vistos; o conhecimento que têm destes é tão cego quanto o dos amantes abraçados. As trilhas que correspondem a esses poemas entrelaçados, irreconhecíveis, em que cada corpo é um elemento

assinado por muitos outros, furta-se à legibilidade. É como se as práticas que organizam uma cidade febril se caracterizassem pela cegueira. As redes dessas escrituras que se movem e se entrecruzam compõem uma história múltipla sem autor nem espectador, formada de fragmentos de trajetórias e alterações de espaços: em relação a representações, permanece diária e indefinidamente outra. (*ibidem*, grifos do autor)

O natural do espaço urbano é o de uma escritura invisível. O excesso de pessoas, lugares e situações atuantes dentro do espaço urbano se traduzem em constantes mensagens, que, por seu grande volume, perdem-se, tornam-se intangíveis. É mais do que posso captar, está além do meu alcance. É como uma folha preenchida por texto que, visto à distância, parece apenas uma mancha ilegível.

Fugindo às totalizações imaginárias produzidas pelo olhar, o cotidiano tem certa estranheza que não vem à tona, ou cuja superfície é apenas o limite superior, que se delineaia contra o visível” (*idem*).

A caminhada continua em rumos diferentes; a paisagem, embora comum, é desconhecida. Percebo que parece fazer parte do cotidiano ignorar.

Esta indiferença brutal, este isolamento insensível de cada indivíduo no seio dos seus interesses particulares, são tão repugnantes e chocantes quanto é maior o número destes indivíduos confinados neste reduzido espaço. (ENGELS, 1985, p. 36)

Considero curiosamente controverso o comportamento por vezes apático, desatento e condicionado do indivíduo cidadão. A relação com a cidade parece ser condicionada por um distanciamento, como se estivesse sempre receoso de se aprofundar, conhecer mais, pensar sobre onde vive. Alheio a diferentes formas de interação, o indivíduo não experimenta conscientemente as mensagens da cidade ou se deixa levar por elas. Parece contar com a ideia do imutável, que um novo modo de sentir a cidade não é possível, uma nova prática seria inaplicável, dadas as inúmeras situações cotidianamente repetidas. Justamente essa repetição parece introduzir

a inevitável sensação *blasé* assumida nesse comportamento do cidadão.

O *Flâneur* de Baudelaire contrapõe essa atitude avessa à interação; observador e diretamente envolvido, imerso na cidade, em contato com tudo e com todos ao redor, ele é levado pelas correntes de estímulos e sensações da cidade. Percorrendo essas “ondulações”, o cidadão atento seria capaz de conduzir a leitura dos escritos pela cidade, não apenas absorvendo informação, mas interagindo e produzindo novos estímulos, acrescentando e completando a tessitura desse texto-cidade.

Observando a maneira como interagem com a cidade os que nela vivem, destacam-se diálogos entre campos distintos. Dentro do meio urbano, diversos momentos e ambientes se interpenetram; elementos diferentes funcionam simultaneamente e em conjunto, ainda que por vezes colocados em posições opostas. Essa atuação permite uma visão particular da cidade.

Ver faz parte do fazer a cidade. Em um cruzamento movimentado, todos observam atentamente cada ângulo, cada fresta, atentos aos detalhes no ambiente, nos veículos e em redor, apreendem milhares de estímulos sensoriais, inconscientemente acessando memórias, captando e redirecionando sensações. No trânsito, uma espécie de prática de cidade se estabelece. Prática, nesse sentido, são maneiras de fazer cidade. O ato de caminhar e outras formas de interação cotidiana com a cidade são espaços de enunciação, tornam-se legíveis enquanto manifesto das trajetórias criadas diariamente.

Essas práticas do espaço remetem a uma forma específica de “operações” (“maneiras de fazer”), a “uma outra espacialidade” (uma experiência “antropológica”, poética e mítica do espaço) e a uma mobilidade opaca e cega da cidade habitada. Uma cidade transumante, ou metafórica, insinua-se assim no texto claro da cidade planejada e visível. (CERTEAU, 2007, p. 172, grifos do autor)

Olhares contrastados inovam, reinventam. Comunidades (in)conscientemente reformando-se. Como a “Tecla” de Calvino (1990), sempre em construção, pertencço à cidade como tijolos aos prédios, formo a cidade em vários sentidos, sendo sua matéria, seu construtor, moldando-a à medida em que interajo com sua infinita gama de relações constantes, repetidas e passageiras.

Observar a cidade me fez notar uma fusão entre indivíduo e seu espaço, minha condição de ser em constante mudança e a relação dessas transformações com a efemeridade dos lugares, entendo meu espaço de existência como limite de meu próprio corpo. A complexidade desses espaços assume uma postura indivisível e dinâmica, na medida em que indivíduos perdem-se no cotidiano, misturando-se ao ambiente, fazendo parte, “territórios que têm sido interpretados como expressão de identidades claramente contrastadas e bem definidas” (ARANTES, 1994). Transformo cotidiano em eventual, casual em particular. Repetindo o movimento de ir e vir constante nas ruas, contribuo para que praças e territórios compartilhados escrevam-se em atos e atuações; “caminhar cria um espaço de enunciação” (*idem*); os passos, como parte dos sentidos, lêem a escrita nas ruas ao mesmo tempo em que escrevem não apenas pegadas, indícios físicos, mas também memórias.

Caminhar libera sensações e remonta fatos vividos. Caminhando hoje por lugares percorridos na infância, imagens, cheiros e sons me recolocam naquele momento, cada passo reativa memórias que se ligam a muitas outras. As ruas agem como uma velha amiga relembrando momentos passados enquanto conversamos: “a lembrança constitui o trajeto, obscurece as distâncias, põe em relação” (*ibidem*).

O trajeto efetivamente percorrido (com afetividade) no chão diverso daquele que se percebe num sobrevôo ou que se pode ver com o olhar estrategicamente colocado, quando se mira do alto de algum ponto seguro. Os passos do caminhante atento não costumam simplesmente uns aos outros pontos desconexos e aleatórios da paisagem. Ele se arrisca, cruzando umbrais, e assim fazendo ordena diferenças, constrói sentidos, posiciona-se. (*idem*)

Relacionar-se com o caminho, o andar como singular extensão dos sentidos, sensações únicas surgem de áreas específicas da cidade: “caminhar pela cidade é decifrar aos poucos, e pelo movimento, um palimpsesto. Reconhecendo e colocando em relação recíproca textos anteriormente escritos a muitas mãos” (*ibidem*). Atenção é necessária quando, envolvido em pensamentos específicos, mesmo diante do mais significativo local, todas essas memórias permanecem caladas. É preciso se deixar levar, o caminho se constrói enquanto é percorrido; de maneira desatenta, o percurso torna-se menos perceptível, forma de deslocamento que torna invisíveis os marcos, “fazendo de sua leitura a construção de um espaço sem lugares” (*ibidem*).

A primeira ideia para o trabalho surgiu da observação dessas pessoas que (re)habitavam a cidade, a população noturna de Fortaleza: vigias nas esquinas de cada travessa, prostitutas e travestis, mendigos se acomodando sobre caixas de papelão, frequentadores dos bares e botecos da região: todos compõem o fluxo quando o sol, marca mais notável da cidade, não está presente.

A expressão “moradores de rua” ainda parece-me evocar uma contradição, afinal morar denota pouso, parada, desde as cavernas pré-históricas aos apartamentos e às casas atuais. A rua, no entanto, evoca movimento, local de passagem. Casa e rua, “culturalmente dissociados e espacialmente contrapostos” (ARANTES, 1994), comportam-se de maneira distinta, ao mesmo tempo em que mantém estreita relação. Na rua, momentos, em princípio reservados do convívio familiar, são revelados, expostos em meio ao fluxo de pessoas do cotidiano. Homens, mulheres e crianças compartilham vivências. Transportando-se para as ruas, estados de relação se constroem alternando papéis de autoridade ou submissão, carinho e violência, independente de idade ou de sexo:

possivelmente re-territorializando afetos, conflitos e vínculos desenraizados (...) o caráter tênue dessas fronteiras simbólicas só

pode ser interpretado como um modo de vida onde cruzar limites é vivenciado com prazer e desafio lúdico, além de justificar-se como útil para a sobrevivência. Torna-se mais claro por que as formas de controle, nesses contextos, tendem a utilizar a força e a intimidação direta (*ibidem*).

Parece perigoso quando o lar é a rua, visto que noções de espaço e limite são esgarçadas, como se regras de convivência e respeito mútuo se remodelassem inclusive anulando fronteiras. Mas é justo pensar nessa dimensão apenas? Justo, na medida em que caio na generalização e deixo de lado quais instâncias deveriam atuar nessa questão.

Para Certeau (1994), a cidade fundada pelo discurso utópico e urbanístico define-se pela possibilidade de uma operação tripla:

A produção de seu espaço próprio (...);

A substituição de um “não-quando”, ou de um sistema sincrônico, pelas resistências indetermináveis e obstinadas oferecidas pelas tradições; (...)

A criação de sujeito anônimo e universal que é a própria cidade;

Essa última possibilidade, a cidade tornada sujeito, conduz-me; “a cidade, como um nome próprio, fornece assim um modo de conceber e construir o espaço tendo como base um número finito de propriedades estáveis, isoláveis e interligadas” (*idem*). Nomear coloca a possibilidade de apreensão, suas inúmeras dimensões agrupadas no nome da cidade o qual pode ser interrogado acerca de suas questões e cujas respostas podem ocorrer, ainda que de maneira indireta, pois, esse sujeito cidade também é anônimo e formado por inúmeros conceitos, estados e situações.

Tessitura urbana

Escrever na e sobre a cidade. No espaço da vida urbana, leituras das mais diversas convivem constante e continuamente alimentando-nos com imagens e informação em profusão, participando ativamente de uma relação simbiótica. Homem e cidade conversando a todo instan-

te, trocando experiências e sensações, é a cidade que nos escreve, sou eu quem leio e respondo questões próprias, pois sou também o escritor. A escrita é partilhada entre todos enquanto fazedores do ser cidade.

As cidades constroem-se através do trabalho incessante dos corpos que se encontram nas ruas, esquinas, praças, e nessa mobilização de energias, nessa fricção, fincam marcos de experiência, esculpem espaços e condensam percepção e sensações no território – corpo (BACHELARD *apud* DIÓGENES, 2003, p. 59).

Quem responde? Todos, em maior e menor medida. Criando e transformando a cidade até inconscientemente. No entanto, é a manifestação consciente dessa resposta à cidade que me interessa. Imagino a cidade reagindo. Por que não pensar a cidade como ser, como entidade que nos instiga a partilhar sensações?

Ao nível do asfalto, a informação transita em diferentes planos, à disposição de quem estiver apto e atento. É uma forma de leitura peculiar proposta aos sentidos. Um texto “não-verbal” cuja “característica plurilingüística” (FERRARA, 1988, p. 11) evoca um estudo particular do modo de a cidade comunicar-se.

Apresentado de forma diferente do que é conhecido como texto, o não-verbal, que pode ser lido no meio urbano, fala de “práticas de cidade” e compreende opções de apreensão para os sentidos, conduzindo formas de lidar com os significados presentes na tessitura urbana.

O texto não-verbal é urbano, não só porque se inscreve no espaço, mas porque, na multiplicidade significante que compõe sua densidade, o espaço urbano lhe serve de suporte, ao mesmo tempo em que é um dos signos que o compõe em semiose com outros (*ibidem*, p. 11).

O texto não-verbal, por ser urbano, estende sua constituição “eminente espacial e antilinear” (*ibid.*, p. 12) em séries que saltam aos sentidos, o espaço é a mensagem, mas não a colocada numa sequência lógica e apreensível previamente convencionalizada, mas sim a que está por toda parte simultaneamente.

O texto não-verbal deixou de lado as sucessões lineares dos caracteres, comuns em livros e similares, e

adicionou-se, instantaneamente, aos quilômetros de ruas, avenidas, casas, edifícios, multidões que impregnam a locomoção para o trabalho e para o lazer e se articulam na simultaneidade da comunicação de massa. (...) A cidade é o lugar do texto não-verbal e a velocidade o ritual de sua leitura (*ibid.*, p. 12).

Movimento e informação num processo explosivo são a maneira como essa leitura se apresenta. A cidade tenta se organizar na forma de planejamento e reordenação constante, porém, ao ler a cidade, essa ordem é deixada de lado, a leitura do texto não-verbal necessita de um afastamento do habitual. “Não é possível ler o que não conseguimos estranhar. Essa distância estratégica entre o usuário leitor e seu espaço diário na cidade permite-lhe ler, ver e descobrir” (*ibid.*, p. 15).

Refaço no desenho da sombra o real traduzindo reflexões sociais próprias em traços e formas legíveis, capazes de revelar uma profusão de possibilidades sobre o que for apreensível ao leitor; tudo pode ser interpretado e quero que seja enquanto for visível a sombra desenhada no chão. Por onde anda a luz? Onde posso encontrar a visibilidade dessas questões? Perdendo-me, assumo o papel de *flâneur* na cidade e espero que outros também o façam. É um recorte, uma remoção do irremovível: a sombra. Torno-a código visual legível, permeada de significados intencionais e objetivados; projeção para o texto intangível da cidade.

Ousadia se faz necessária diante da leitura do texto não-verbal. Não há estruturas de organização da apreensão de sentido como nos estudos gramaticais. É preciso aventurar-se deixando que a percepção ampla do ambiente ocorra e simultaneamente seja colocada em comparação com experiências “particulares e coletivas no uso de códigos e linguagens” (*ibid.*, p. 16), procurando similaridades e, a partir daí, processar significados.

Não há aí o poder e o saber estruturados pelo encadeamento lógico das estruturas frásicas do verbal. Texto dinâmico, o não-verbal exige uma leitura, senão desorganizada, pelo menos sem ordem preestabelecida, convencional ou sistematizada” (*idem*).

Essa leitura não convencional pede uma atuação também particular do usuário do espaço, uma identificação consigo mesmo e com o lugar; é o uso que diz o que é cidade. Ambos, lugar e uso, confundem-se, e esse hábito, a forma como se utiliza o espaço, é justamente o que lhe coloca em condição de “usual”, comum, planifica a maneira de se percebê-lo. Para uma percepção eficiente, é preciso uma recomposição, “acionar suas marcas e índices para agredir os sentidos e estimular sua integração, superando o mecanismo abstraidor que os caracteriza” (FERRARA, 1988, p. 24).

Eu sou a cidade e o uso que faço dela. Se a leitura urbana é leitura do ser cidade é uma autointerpretação compartilhada por todos os que fazem cidade.

Entretanto, o hábito de um lugar e de um uso torna a cidade homogênea e sem relevo, logo, só poderemos falar em percepção ambiental se pudermos acionar suas marcas e índices para agredir os sentidos, ou recompor os elementos constitutivos da qualidade urbana a fim de estimular sua integração (ibidem, p. 75).

Como acionar essas marcas? Como evidencio os indícios citadinos a ponto de tornarem-se legíveis, mostrar à cidade sua própria imagem ignorada?

Cada calçada, sarjeta, beco e rua; objetos e pessoas, todos têm em comum as sombras que, ao longo do caminho, fazem-se e desfazem-se, surgindo, caminhando junto com o olhar, tornando-se maior, mais forte e mais intensa, para, em seguida, diminuir e se desfazer. Em maior ou menor quantidade, a presença e a ausência da luz constroem o caminhar dessas sombras por entre os detalhes das ruas e das pessoas.

O cotidiano força sua informação em minha mente e, na tentativa de absorver e lidar com tanto, preciso construir uma seleção do que é percebido, uma espécie de divisão do que é do meu interesse e o que não é. Isso se dá naturalmente, deixando que muito do que sinto seja instintivamente ignorado, sendo alguns detalhes excluídos para facilitar a apreensão do todo. Essa é a resposta ao que anteriormente coloco como atitude *blasé* assumida pelo habitante urbano. Minha capacidade de envolvimen-

to e apreensão da cidade, a leitura de suas mensagens, é limitada pela maneira como lido com a enxurrada de informação, constantemente jogada sobre meus sentidos. Portanto, lidar com esse “instinto”, facilitador da apreensão dos significados, faz parte do processo de envolvimento com meu espaço; preciso contornar essa prática para imergir no cotidiano. Como o *flâneur*, é preciso perder-se na cidade para abrir aos sentidos a apreensão desse texto em constante criação.

Minha relação com a cidade se constrói como num processo de reconhecimento do que me é já bastante familiar. A todo momento, reencontro a(s) cidade(s). Faz parte do processo de interação com meu espaço de convivência e é uma das formas criativas de lidar com essa situação. É também uma das ferramentas que naturalmente utilizo para me colocar como membro dessa interação.

Corpos

Marco Polo descreve uma ponte, pedra por pedra.

— *Mas qual é a pedra que sustenta a ponte? – pergunta Kublai Khan.*

— *A ponte não é sustentada por esta ou aquela pedra – responde Marco – mas pela curva do arco que estas formam. Kublai Khan permanece em silêncio, refletindo. Depois acrescenta:*

— *Porque falar das pedras? Só o arco me interessa.*

Polo responde:

— *Sem pedras o arco não existe. (CALVINO, 1990, p. 79)*

O Sol mantém especial relação com a cidade, gera peculiaridades no caminhar das pessoas. Calçadas ensolaradas em áreas urbanas pelo mundo são preferencialmente procuradas como melhor trajeto, muitos procuram o abrigo “caloroso” capaz de amenizar o vento frio que sopra na sombra. Em Fortaleza, a relação permanece, mas a prática difere. Procuo abrigo não sob sua luz, mas, sim, o mais distante possível. Nas ruas de Fortaleza, dezenas se acotovelam diariamente disputando um espaço sob as mais exíguas sombras projetadas pelos curtos prédios locais. Sob “a sombra do senhor onipotente” (Salmo 90),

eu me protejo. A sombra assume o caráter de abrigo. Torna-se um corpo atuante.

A sombra é corpo, enquanto extensão de outros corpos. Desse modo, “destaco” formas em princípio inerentes. Tomando-as emprestadas, resvalo na integridade de corpos insatisfeitos com a própria forma, em constante mudança, com objetivos constantemente revistos e reavaliados.

A natureza particular dos habitantes da praça me envolve na especificidade da relação entre seus corpos e o corpo da cidade, contíguos, como a sombra e o corpo ao qual pertence. A evidência está nos corpos comprometidos com a cidade e formadores de sua aparência. Homens e mulheres que fazem daquele o seu espaço de relação não só transformando-o como também dependendo dele, construindo assim uma relação quase simbiótica. A praça é caracterizada por suas presenças ao mesmo tempo em que se reconhecem (identificam) por pertencerem àquele lugar.

Busco iluminar uma percepção do meio, a visão do excesso confuso de mensagens. Vindas do espaço urbano, podem ser reavaliadas a partir de sua relação com os corpos – que são, ao mesmo tempo, avaliados e avaliadores. No entanto, se a intenção é trazer luz para essas relações, por que usar sombras como canal da mensagem que pretendia expressar com a obra? Porque sua aparente ausência de nitidez e a fluidez de sua forma a tornam um meio ideal para construção de minha metáfora: a sombra é minha pérola imperfeita.

Desde o Barroco, não é mais necessária a total clareza figurativa nas obras de arte para um bom entendimento ou um entendimento satisfatório. Daí é possível entender uma intenção de deixar que a forma se complete na mente do observador, que a interpretação faça parte da obra e que, para cada pessoa, ela seja entendida de maneira diversa, fluida ou adaptável. Não que isso já não ocorra naturalmente, mas aqui a proposta é dar espaço para esse exercício, é acrescentar à obra o olhar de cada um. Entender o que existe por trás, a intenção ou as intenções do

criador, ou o que, no trabalho, evoca uma reflexão, como em uma explosão de significados.

No entanto, essa reflexão me direciona, ao entender a abrangência desses conceitos, para uma conclusão que atualiza minhas intenções iniciais. Ao pensar sobre a abrangência da sombra, percebo que, embora tenha inicialmente encontrado nos corpos de pessoas à sombra – moradores de rua – meu objeto, uma ampliação do conceito é necessária: todos os corpos passageiros e habitantes na praça, ou em qualquer cidade no sentido de aglomeração e de espaço de convivência, partilham da qualidade de excluídos, ainda que potencialmente.

Ao me encontrar diante da imensa produção de significados na praça José de Alencar, percebo um microcosmo de relações aplicável a outros espaços; todos são sombras em medidas diferentes. Inumeráveis possibilidades de supressão da presença ou notabilidade de alguns se estabelecem, permitindo-me encontrar excluídos tanto em moradores de rua quanto em reclusos moradores de um caro apartamento. Esses corpos, distantes espacialmente, são aproximados pela exclusão imposta por atitudes geradas na interação com a cidade. Morar numa praça é expandir meu espaço mais pessoal de convivência, mas, ao mesmo tempo, pareço também isolar-me nesse espaço. Ao redor, passantes condicionados pelo cotidiano selecionam as mensagens da rua ignorando naturalmente essa realidade e excluindo de sua apreensão a existência dessas pessoas. Distante dali, outros, distanciados do Centro – ponto de convergência da cidade –, isolam-se, também ignorados e inexistentes no léxico de apreensão dos leitores do texto-cidade.

Inscrição de corpos na cidade

O corpo escrito no chão, além de passageiro, é passagem, não apenas indício ou rastro, mas passagem em si, possibilitador de alcance de outros corpos, em outras situações e realidades. Como corpos de passagem, as sombras, sendo únicas, agem como identificadores, estão aqui, como “o nome”, criando ligação direta entre o

corpo individual e coletivo; “esses nomes articulam uma frase que seus pés constroem sem que saiba” (CERTÉ-AU, 2007, p. 184). No labirinto interminável de trajetórias percorridas, planejadas, ou apenas potenciais, o corpo é ferramenta de inscrição na pedra da cidade.

Quando caminho, construo percursos e trajetórias, escrevo. Apoio-me não apenas em meus próprios pés, mas também nos sentidos que me guiam, fazendo-me reagir a estímulos exteriores, sempre recriando o sentido/direção que persigo; ainda que com um mesmo objetivo final, dependendo do estímulo, refaço e reconstruo minha direção, nunca sendo capaz de repetir, de maneira idêntica, uma trajetória.

Os nomes – sejam de espaços, sejam de indivíduos – contêm um apanhado de significados capazes de guia. São indicações. “Esses nomes criam um não-lugar nos lugares: mudam-nos em passagens” (*ibidem*, p. 184). Do mesmo modo, minha sombra carrega significações semelhantes, talvez ainda mais profundamente ligadas ao espaço que percorro.

Imagino meu corpo como ferramenta de escrita de um texto disponível na página que é a cidade; entendendo escrita como

a atividade concreta que consiste, sobre um espaço próprio, a página, em construir um texto que tem poder sobre a exterioridade da qual foi previamente isolado (*ibid.*, p. 225)

e a página como a de um hipertexto, dinâmico e interativo, exercendo e distribuindo esse “poder sobre a exterioridade”.

Cada corpo na cidade é um *hyperlink*, possibilitando passagem para leituras e interpretações de um sem-número de textos constantemente reeditados, baseando-se na lembrança e nas ações do cotidiano. O homem faz cidade, estamos ligados ao lugar pelas lembranças assim como pelos sentidos. “Só há lugar quando freqüentado por espíritos múltiplos, ali escondidos em silêncio, e que se pode ‘evocar’ ou não”. (*ibid.*, p. 188)

Como mandalas desenhadas no chão para evocar magias de rituais arcanos, uso a pedra como base para essa

inscrição de mudança, um corpo possuído e possuidor, um corpo-passagem.

Um corpo tornado passagem é, tempo e espaço dilatados. O presente é substituído pela presença. A duração e o instante coexistem. Cada gesto expresso por este corpo tem pouca importância em si. O que conta é o que se passa entre os gestos, o que liga um gesto a outro e, ainda um corpo a outro. (SANT'ANNA, 2001, p. 105)

Processo ordenador, início de uma reprodução das normas e dos conceitos da cidade por meio de seus corpos, o meio me faz escrever segundo o código da cidade. Do mesmo modo em que é preciso conhecer a língua na qual se pretende escrever, esse código é o canal, particular em cada sociedade, ainda que essencialmente comum, com o qual interajo sobre meu espaço de atuação e convivência. Nesse canal, construo meu

texto. Fragmentos ou materiais lingüísticos são tratados (usados, poder-se-ia dizer) neste espaço, segundo métodos explicitáveis e de modo a produzir uma ordem. (*ibidem*, p. 225, grifo do autor)

Segundo Certeau, escrever é como uma caminhada, forma mais do que adequada às analogias propostas no trabalho. Escrevemos na cidade, como cita o próprio Certeau, para moldá-la. Criamos o mundo, não apenas recebemos, mas simultaneamente fabricamos nosso meio.

Ao escrever, reeditamos a sociedade. O meio é a página, o corpo, a caneta. A sombra carrega a mensagem, significa. Atualizo constantemente formas e maneiras de interagir com a cidade e de criá-la, promovendo ações pessoalmente criativas usando o código que me foi “imposto” por uma determinada política social. Estou assim envolvido direta e irreversivelmente num jogo de proporções universais, jogo que é também tradutor da relação entre homem e cidade.

Meu trabalho atua discutindo um novo emissor, talvez novo código também envolvido nesse jogo, mas comumente evitado ou simplesmente ignorado. Seria então possível compreender minha intenção de reavaliar essas relações, reinterpretar e enxergar diferentes maneiras de

construir, criar e interagir com a cidade. “A empresa escriturística transforma ou conserva dentro de si aquilo que recebe do seu meio circunstancial e cria dentro de si os instrumentos de uma apropriação do espaço exterior” (CERTEAU, 2007, p. 226).

Se estivermos numa constante de transformação e de mudança, porque não utilizar a natureza inconstante e fluida da sombra como analogia para uma melhor compreensão desse “jogo escriturístico”? Ela se inscreve na pedra, contígua ao corpo que também muda e se transforma, sendo influenciado e influenciando na mudança. Essa é uma prática essencialmente envolvida no ser cidade.

Com o corpo, leio e, ao mesmo tempo, escrevo cidade. Esse corpo me é legível, pois compartilhamos o mesmo código, proveniente de minhas ações e marcas, em conjunto com outros habitantes-escritores. É um movimento cíclico de extração e acréscimo de informação.

O cotidiano, desse modo, traduz-se no escrever cidade. Lê-la é procurar, mediante minha perspectiva, “táticas”, formas de praticar cidade, maneiras de criar no cotidiano usando como matéria-prima o que a própria cidade comunica. Informação é usada pra construir (física, cultural e intelectualmente) cidade, escrevendo e/ou desenhando com meu próprio traço, meu estilo e meu jeito. A cidade legível é escrita por quem a compõe.

O olhar percorre as ruas como se fossem páginas escritas: a cidade diz tudo o que você deve pensar, faz você repetir o discurso, e, enquanto você acredita estar visitando Tâmara, não faz nada além de registrar os nomes com os quais ela se define a si própria e todas as suas partes (CALVINO, 1990, p. 18).

Entendo cidade como sistema de informação, constante e freneticamente enviada para todos e em todas as direções. No entanto, esse sistema precisa de ferramentas capazes de criar e reproduzir tantos dados. Além dos receptores necessários para captação e distribuição nesse sistema, forma-se o intrincado jogo comunicacional entre os elementos da cidade. Essas ferramentas são os corpos, criadores e criaturas, engrenagens da máquina-cidade.

Ainda que se entenda essa aproximação entre a estrutura cidadina e a linguagem, diferente das palavras, os movimentos (por sua natureza mais espontânea, menos calculada) são promotores mais completos, melhor envolvidos, na eficiente conversa entre homem e seu espaço. Nesse diálogo, a palavra cede sutilmente seu lugar.

Inscrições da cidade nos corpos

Até aqui, falo do corpo atuando como ferramenta de inscrição na cidade; de que forma torna-se esse instrumento de criação de formas de praticar cidade. No entanto, o inverso também ocorre. A cidade é também produtora de texto, texto esse que é diretamente escrito nos corpos por meio da função ordenadora da cidade, a lei. As formas de interação comuns entre os membros de uma coletividade são compostas de uma série de acordos e convenções baseados na experiência histórica e prática dos indivíduos, sendo geralmente responsável por prever punições para os que pratiquem discordâncias ou garantindo direitos de atuação para o que deveria ser a maioria, mas que, na prática, atua de outra forma.

Não há direito que não se escreva sobre os corpos. Ele domina o corpo. A própria ideia de um indivíduo isolável do grupo se instaurou com a necessidade, sentida pela justiça penal, de corpos que devem ser marcados por um castigo e, pelo direito matrimonial, de corpos que se devem marcar com um preço nas transações entre coletividades. Do nascimento ao luto, o direito se ‘apodera’ dos corpos para fazê-los seu texto. Mediante toda sorte de iniciações (ritual, escolar, etc.), ele os transforma em tábuas da lei, em quadros vivos das regras e dos costumes, em atores do teatro organizado por uma ordem social (CERTEAU, 2007, p. 231, grifos do autor).

“A lei se escreve sobre os corpos” (*idem*), atuando como ferramenta de marcação, como a caneta ou as pegadas de rastros no chão ou ainda a sombra que preenche os espaços menos iluminados. Usando o corpo como página, a lei escreve a norma da cidade, ordenando e distribuindo funções a todos na comunidade. Como as regras de um jogo no qual todos, a princípio, deveriam estar de

acordo, mas que normalmente revelam uma distância entre objetivo e realidade prática.

No cotidiano, as regras são comumente reinterpretadas, pois cada um assume seu modo particular de lidar com elas. Cada corpo parece demonstrar um método de assimilação e atuação das formas de praticar as regras. Corpos menos envolvidos com a ordem da cidade, como os mais preocupados com funções mais essenciais da sobrevivência, praticam alternativas notáveis de atuação, sendo indicadores evidentes dessa relação. São sombras fluidas e fugidias em meio à luz impositora da lei. Todos são colocados sob seu jugo. Embora atuem de maneira distinta, são parte do contexto enquanto expositores das regras comuns.

Modos de marcar os corpos, há muito utilizados, são, por meio de um sem-número de ferramentas, a garantia da correta atuação dos cidadãos frente à lei. Existem marcações socialmente definidas para os corpos, em nível individual e coletivo. Na prática, cada um acaba por decidir de que forma se aplica a lei a qual todos deveriam estar submetidos. Criam-se variantes de atuação válidas para cada cidadão em maior ou menor medida, as quais são, ainda que não oficialmente, assumidas por todos.

Desde os instrumentos de escarificação, de tatuagem e da iniciação primitiva até aos instrumentos da justiça, existem instrumentos para trabalhar o corpo. Ontem, o punhal de sílex ou a agulha. Hoje, a aparelhagem que vai desde o cassetete do policial até às algemas e ao Box do acusado. Esses instrumentos compõe uma série de objetos destinados a gravar a força da lei sobre o seu súdito, tatuá-lo para fazer dele uma demonstração da regra, produzir uma “cópia” que torne a norma legível (*ibidem*, 2007, p. 232, grifos do autor).

Para Certeau, a lei precisa dos corpos para o reconhecimento. Para se acreditar nessa lei, é preciso que ela esteja presente, visível. Na prática, percebo que existem as regras, mas cada um joga do seu jeito. Embora visível como a luz do dia, é na indefinição mutável da sombra que se aplicam as maneiras de fazer cidade.

Sombra

Luz e trevas assumem, comungam e partilham seus aspectos, a princípio óbvios, inalienáveis, enquanto se pretende que, na praça, possa-se enxergar pela sombra a luz que vive ignorada no cotidiano da cidade. Para tanto, parto de uma constatação óbvia e sensivelmente significativa para meu discurso:

Apoio-me em pés. Dentre uma vasta gama de seres, distingo-me, dentre outras características, por manter contato com o chão, na maior parte do tempo, apenas sobre duas extremidades.

Como a “Bauci” de Calvino em que

nenhuma parte da cidade toca o solo exceto as longas pernas de flamingo nas quais ela se apóia, e, nos dias luminosos, uma sombra diáfana e angulosa que se reflete na folhagem. (CALVINO, 1990, p. 73)

Os pés evocam segurança, estabilidade; estar de pé é comumente associado à condição de pessoa centrada (com os pés no chão), segura de si, sabedor e conhecedor da realidade que me cerca, preparado e alerta contra as surpresas desagradáveis da existência, capazes de tirar-me do eixo, de me “desequilibrar”. Nesse sentido, em pé é o inverso de caído, derrotado.

A sombra é uma terceira extensão, mantém relação física direta, indicial, com o corpo, em contato direto com o chão, estendendo-se, seguindo formas e movimentos. Do mesmo modo, estabelece contato permanente e constante com todas as estruturas em redor. Coloca-me em constante relação com o meio, funcionando como um canal por meio do qual mensagens são passíveis de transmissão. Todavia, essa transmissão acontece? Ou o canal permanece aberto sem que haja recepção?

Nas aulas de desenho, aprendi que a sombra constrói, dando volume à forma. Porém, para uma apreensão o mais fiel possível do real, o limite entre sombra e luz

deveria ser o mais sutil possível, praticamente imperceptível. O desenho traduz uma realidade palpável. Luz e sombra são indissociáveis; objetivamente, a sombra trabalha para dar lugar e visibilidade à luz; é da luz que se apreende a forma, ela proporciona a percepção. Sem luz não há visão, entretanto sem sombra não há luz.

Para minha percepção, luz é preenchimento, é o todo no qual pequenas nuances, as sombras, ausências de luz, em maior ou menor medida, contribuem para sua definição. No entanto, para o universo, a exceção é a luz. Estrelas disputam o espaço infinito compondo o cosmos. A essência que procuro dialoga também com essa amplitude por meio dessa tentativa de reflexão sobre uma característica humana natural e tão evidente: a sombra.

Imagem especular

Sombra e espelho partilham de características únicas presentes nas condições físicas específicas de cada uma. Partindo do princípio de que ambos existem condicionados à relação que mantém com o mundo imagético, não se pode pensar em sombra ou em espelhos sem pensar em imagem. Ambos são capazes de mostrar particularidades do objeto ao qual se referem por meio de um diálogo específico, uma relação física especial: para a sombra, a contiguidade é essencial, inerente; no caso do espelho, não necessariamente. Se a imagem especular é, talvez, a mais antiga e comum forma de autorreferência que temos como indivíduo, sua relação de semelhança com a forma sombria pode fornecer pistas de um entendimento da sombra como canal de comunicação.

Entro num quarto e acredito estar vendo um homem que vem ao meu encontro, percebendo só depois que se trata da minha imagem refletida num espelho. Este “estar da imagem para alguma outra coisa”, mesmo transitório, pode induzir-nos a presentir o esboço de um fenômeno semiósico. Mas trata-se de uma ilusão perceptiva, como posso ter, mesmo sem espelhos, quando tomo ‘vaga-lumes por lanternas’ ou, como se diz, dou corpo às sombras. (ECO, 1989, p. 19, grifos do autor)

Eco utiliza esse exemplo para falar da natureza especular, comprometida com a verdade e com o real. O espelho não mente, “partimos sempre do princípio de que o espelho ‘diga a verdade’ (...) Ele não ‘traduz’. Registra aquilo que o atinge da forma como o atinge” (*ibidem*, p. 17, grifos do autor), sua forma única tem paralelo com outra, também relacionada diretamente com a luz: a sombra. No entanto, para a sombra, essa “tradução” ocorre de forma menos nítida. Ao ser canal e contato com o espaço, minha sombra traduz mensagens, necessitando de atenção especial para que sejam captadas e interpretadas.

Espelho e sombra têm semelhança em suas relações com o objeto sobre o qual fazem referência. Existe uma capacidade de “nomeação” própria de ambos.

Se o espelho ‘nomeia’ (mas claramente, trata-se de uma metáfora), ele nomeia um só objeto concreto, um de cada vez, e sempre e somente o objeto que está na sua frente. Em outras palavras, o que quer que seja uma imagem especular, esta é determinada nas suas origens e na sua subsistência física por um objeto a que chamaremos referente da imagem. (ECO, 1989, p. 21, grifos do autor)

A sombra necessita de contiguidade, a sombra se constrói pela presença garantindo o caráter de singularidade ao objeto, a sombra é indício. Portanto, se a sombra também “nomeia”, isso só acontece quando o nomeado se faz presente. Fazer a sombra “nomear” mediante a ausência do nomeado é ir de encontro a sua natureza, discute a impossibilidade de existência do indivíduo cuja sombra está sem que ele esteja. É aproximá-la do espelho, capaz de apreender a imagem sem relação física direta. Crio a imagem de uma sombra sem homem desenhando sua silhueta no chão. Um homem sem sombra.

Posso entender a sombra como manifestação física da alma? Discutindo uma essência humana oposta a materialidade do corpo, remeto à “alma”, o âmagão independente da matéria. Gerando sombras independentes, aproximo-as dessa essência, novos corpos imaginários são criados. Corpos independentes da matéria. Distor-

ções da percepção surgem, fazem a mente viajar ao encontrar corpos repartidos de suas bases, arrancados de sua realidade comum ao cederem suas sombras. Quem as vê do foco original de observação está apto a notar que não estão apenas em frente ao desenho de uma sombra. Permito a liberdade de interpretação que os possibilita construir diferentes significados para o que vêem, faço a sombra agir como o espelho. “Como canal prótese, o espelho pode provocar enganos perceptivos, como todas as próteses” (ECO, 1989, p. 19). Para Eco, uma “prótese, (...) num sentido lato, é todo aparelho que aumenta o raio de ação de um órgão” (*ibidem*, p. 17) . A sombra, nesse sentido, é também prótese; estou, portanto, empregando essa ferramenta natural para estender minha capacidade, no caso, de comunicação e também de apreensão de sentidos. Ao manusear a sombra, utilizo-a como canal e materializo sua funcionalidade inerente.

A sombra, a princípio, não pode ser reproduzida. Garantindo uma referência imediata a seu objeto, posso entender de onde veio a sombra. Porém, em uma foto ou em outro tipo de reprodução (vídeo, pintura, etc.), se não houver, junto a essa reprodução, indício do objeto ao qual a sombra se refere, não serei capaz de identificá-lo. Na praça, as sombras estão para fazer referência não apenas ao seu objeto/personagem original, mas para trazer à tona imagens de todos que partilham a condição de possíveis “fazedores” de sombra.

Essa amplitude suportada pela representação sombria é garantida pela generalidade, visto que tudo e todos fazem sombra, mas o importante reside nas referências mais particulares capazes de serem aferidas no processo. É possível discernir que são sombras de pessoas, bastando atenção à forma, mas é possível ir além, se buscarmos o detalhe dos números que, no trabalho, compõem a sombra. Portanto, não é uma sombra comum, embora seja impossível determinar exatamente a quem pertence, seu objeto original permanece vinculado por meio dos números. Os mesmos que, previamente ditados, completam a forma ao preencher o traço sobre a pedra.

Número

Pitágoras (que no curso de suas viagens provavelmente esteve em contato com as reflexões matemáticas dos egípcios) foi o primeiro a sustentar que o princípio de todas as coisas é o número. (...) Com Pitágoras nasce uma visão estético-matemática do universo: todas as coisas existem porque refletem uma ordem e são ordenadas porque nelas se realizam leis matemáticas que são ao mesmo tempo condição de existência e de Beleza (ECO, 2004, p. 61).

Por que números? Por que reduzir uma imagem a números? Qual a importância dos números em relação à essência das pessoas? Buscar essa resposta guiou-me até Pitágoras, entender os números como essência, como constitutivo do ser de todas as coisas. Está aí a unidade imaterial, presente nas discussões propostas até aqui: o número representava essa estrutura imanente nos homens e em todas as coisas, a essência comum ao homem e sua cidade, a “alma das coisas”.

Para os pitagóricos, os números são reais, são essências realizadas (usando-se um vocabulário filosófico posterior), são a própria “alma das coisas”, são entidades corpóreas constituídas por unidades contíguas e a prenciar os átomos de Leucipo e Demócrito. Assim, quando os pitagóricos falam que as coisas imitam os números estariam entendendo essa imitação (mimesis) num sentido realista: as coisas manifestariam externamente a estrutura numérica inerente (SCHURÉ, 1986, p. 137, grifos do autor).

Cidade, corpo, sombra e número; mantive até aqui uma distância contida dos algarismos. Como eles me aproximam das pessoas na praça? Reveladores de uma existência em sociedade, os números representam símbolos com os quais sou rotulado, marcado diante da sociedade ansiosa por esse reconhecimento. Uma busca por segurança, talvez; afinal, temo o que não conheço. Seriam então essas marcas, todas essas rotulações, necessárias para tirar das sombras da dúvida a existência de iguais a mim? Marcar com números reveladores de identidades é tornar minha individualidade agora submetida a esses números. Uma forma de garantir reconhecimento

necessário para afastar de meus semelhantes o medo do desconhecido.

O sofrimento de ser escrito pela lei do grupo vem estranhamente acompanhado por um prazer, o de ser reconhecido (mas não se sabe por quem), de se tornar uma palavra identificável e legível numa língua social. (CERTEAU, 2007, p. 232)

Viver em sociedade torna minha existência condicionada a uma série de comportamentos comuns, não somente pela conveniência de uma comunidade, como para um (re)conhecimento, identificação com o outro; tentativa de me tornar parte do grupo, como nas pinturas e tatuagens tribais antigas, totens, imagens, adornos e outros símbolos; esse conjunto de características e circunstâncias que me distinguem como parte do grupo social ao qual estou vinculado é representado por marcas decodificadas sob a forma de numeração, materializada em uma variedade de documentos, reconhecidos e reconhecíveis perante as instituições sociais adequadas. Mais uma vez, como para os discípulos de Pitágoras, somos traduzíveis em números.

Com a tecnologia digital recente, encontramos desdobramentos dessa submissão ao mundo dos algarismos. Os números eram encarados pelos seguidores de Filolau como formas divinas constitutivas do cosmos, de um todo que forma o universo e a nós mesmos. Quando um aparato digital reduz imagens, sons, ideias e pensamentos a unidades numéricas na forma do chamado código binário, é possível assumir uma similaridade. O cotidiano parece condicionado a esses símbolos capazes de apreender o todo. Eles nos representam e nos substituem em nossa ausência. Muitas vezes, nossa presença precisa do número para garantir reconhecimento, ainda que essencialmente legal. Esse código representante do “eu” é quem autoriza oficialmente minha existência civil. Na prática, parece-me condição para existência social. Ao assumir o número como meu representante, de alguma forma, afirmo-o como constitutivo de minha identidade. Cedo a ele

quem sou e espero que isso garanta a segurança necessária à vivência em comunidade.

Número remete a ordenação, controle, ideia, segundo Foucault (1992, p. 66-67), assumida no século XVII, evoluindo de um conceito mais geral para algo capaz de conter até mesmo o infinito, no sentido em que tudo é passível de ordenação e contagem. Pitágoras trabalhou essa ideia trazendo para a história o conceito de um universo regido pelo número num sentido mais do que essencialmente racional, preparando terreno para a relação mística assumida pelos pensamentos posteriormente trabalhados por Filolau, que propôs imaginar o número como essência do cosmos. Enquanto indivíduo, encontro nesse conceito a presença intensa e constante do número como marca de diferenciação. Para a sociedade, números constroem a base do sistema de identificação e de registro que compõe a forma de organização da cidade, mais uma vez refletindo e assumindo o papel de ordenadores.

Essa marca de existência condicionada ao número está também na sombra, contígua ao corpo; não existe sombra sem corpo, portanto poderia entender que, do mesmo modo, meu corpo também contíguo à sombra não existe sem ela. Ainda que pretenda recortar dos corpos a sombra, de sua natureza real evoluem conceitos ligados diretamente à essência humana: uma alma, forma etérea capaz de atravessar realidades. Quero justamente transpor minha visão comumente fixada e definida pelo cotidiano para uma realidade diferente onde sou capaz de apreender o invisível.

Sombra e número compartilham da obviedade; todos os dias estão ao meu redor constante e insistentemente sempre em movimento, atuando diretamente na construção de minha própria individualidade e formação enquanto homem e ser vivo. É, dessa forma, condição de existência, pois não existe homem sem sombra e/ou número.

Por que então tais formas, tão essenciais e presentes, tornam-se ignoradas? Sua obviedade e evidência são a

resposta. Justamente por estar à vista e facilmente reconhecíveis tornam-se despercebidas.

A cidade é redundante; repete-se para fixar alguma imagem na mente. (...) A memória é redundante: repete os símbolos para que a cidade comece a existir. (CALVINO, 1990, p. 23)

Do mesmo modo, homens e mulheres, também por se colocarem à vista e em evidência constante, são invisíveis para a maioria. Por comporem o espaço urbano diário, tornam-se apenas mais um elemento, como a sombra que nos acompanha e, mesmo em constante movimento e transformação, não adquire relevância. Confundindo-se com a pedra sobre a qual se projetam, a sombra e o homem na rua se esvaecem, perdem sua relevância, tornam-se invisíveis por causa da evidência. Pelo excesso, tornam-se falta.

Para a massa de cidadãos, diariamente impressos no corredor dinâmico das atividades na cidade, o cotidiano se impõe, sendo raro o momento de observação das práticas presentes nesse contexto. Torna-se difícil perceber de que maneira, ou maneiras, absorvemos e reconstruímos essas formas de lidar com a informação e com os costumes, de certa maneira impostos, ao abranger comportamentos convencionalmente assumidos por todos em sociedade.

Para realizar a opção de conduzir, conscientemente, uma interação com a cidade, é preciso ser absorvido pela realidade dinâmica e irrefreável. Preciso pensar como pratico e me coloco diante da cidade, da sociedade e das formas de dominação que são impostas para realizar a própria forma de viver.

A cidade é como um grande tablado sustentado por vários pontos, amarrados às peças e entre si. Cada peça nesse imenso tabuleiro mantém, numa teia de relações, uma tensão constante e simultânea, cada elemento tenciona forçando em todas as direções, formando um intrincado conjunto de cabos de guerra, criando, sobre essa forma, um equilíbrio sustentado pela tensão. São precisas a distribuição correta das peças e uma constante compensação de forças sobre o tablado para que não ceda.

Nos centros urbanos, e, por que não dizer, em toda sua extensão, abrangendo anexos metropolitanos e des-

dobramentos mais distantes, o movimento de pessoas mantém equilibrada e viva, ou simplesmente funcional, a ideia de cidade e a cidade em si. Equilíbrio mantido pela desordem da dinâmica cotidiana. Existiria cidade sem homens? Seria inaplicável o conceito de cidade sem seus habitantes? Cidades-fantasma ainda são essencialmente cidades?

O movimento é característica urbana. Interação e contrastes montam o ser da cidade.

Somos todos heróis de uma existência incompleta, protagonistas de histórias únicas e inevitavelmente compartilhadas entre individual e coletivo. Somente eu entendo e pertencço inteiramente a minha própria cidade, única e irrepetível, e, ao mesmo tempo, partilho-a com todos, ainda que à revelia da maioria, não consciente dessa divisão. Também compreensível é a cidade do outro quando, próximo de mim, partilha dos mesmos códigos e formas de interação com o espaço comum a ambos. Independente e também participe, esse sentido (ou direção) caótico é a trilha onde caminho desde o primeiro instante de consciência.

Percebo meu aprisionamento na infinita liberdade de possibilidades e ações, tão simples e cotidianas que parecem estranhas quando paro e foco minha atenção. Esse estranhamento provém de uma profunda ânsia de descoberta e autopreenchimento presente tanto individual quanto coletivamente. Encontro-me num fluxo e movimento que se confunde o tempo todo com outros. Outras sombras, pessoas e cidades.

Apresentar os corpos deixados à sombra da cidade usando seu próprio código é discutir a cidade como corpo em movimento, debater a forma como ela comunica e como participo dessa emissão constante de mensagens. A natureza fugidia e complexa da sombra assimila conceitos sobre o conflito que tende à harmonia travado pela sombra e luz, como a percepção do ser pelo seu oposto também perceptível no fazer cidade pelo movimento e interação de corpos comunitariamente individuais.

Referências bibliográficas

- ARGAN, Giulio Carlo. História da Arte como História da Cidade; tradução: Pier Luigi Cabra. – 5ª ed. – São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- BENSE, Max. Pequena Estética. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- Bonito pra chover: ensaios sobre a cultura cearense / Gilmar de Carvalho, organizador – Fortaleza: Edições Demócrito Rocha, 2003.
- CALVINO, Ítalo. As Cidades Invisíveis. Tradução: Diogo Mainardi. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- CARVALHO, Gilmar de. Xilogravura: doze escritos na madeira. Museu do Ceará – Secretaria de Cultura e Desporto, 2001.
- CERTEAU, Michel de. A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer. Tradução de Ephraim Ferreira Alves. – 13º Ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.
- Ciclo Internacional de Palestras: O Visível e o Invisível na Arte Atual – Marcos Hill... [ET AL] – Belo Horizonte, MG: CEIA, 2003.
- CULLEN, Gordon. Paisagem Urbana. São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- DANTZIG, Tobias. Número: A Linguagem da Ciência. Rio de Janeiro: ZAHAR editores, 1970.
- DIÓGENES, Glória. Itinerários de Corpos Juvenis: o tatame, o jogo e o baile. ANNABLUME, 2003.
- ECO, Umberto. História da beleza; Tradução Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Record, 2004.
- ECO, Umberto. Sobre os espelhos e outros ensaios. Tradução de Beatriz Borges. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.
- FABRINNI, Ricardo Nascimento. A Arte depois das Vanguardas. Campinas, SP. Editora da UNICAMP, 2002.
- FERRARA, Lucrecia D'Aléssio. Ver a cidade: cidade, imagem, leitura. São Paulo: Nobel, 1988.
- FOUCAULT, Michel. As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas; tradução Salma Tannus Muchail. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- FUNARI, Pedro Paulo Abreu. Cultura popular na antiguidade clássica. São Paulo: Contexto, 1989.
- FURNESS, R. S. Expressionismo. Editora Perspectiva, 1990.
- JUCÁ, Gizafran Nazareno Mota. Verso e reverso do perfil urbano de Fortaleza (1945 – 1960). São Paulo: Annablume, 2003.
- LEIRNER, Sheila. Arte como medida. São Paulo: Perspectiva, 1982.

MERLEAU-PONTY, Maurice. O Visível e o Invisível. Tradução: José Artur Gianotti e Armando Mora d'Oliveira. São Paulo: Perspectiva, 2005.

PIERCE, Charles S. Semiótica. São Paulo: Perspectiva, 1995.

PLAZA, Julio. Tradução intersemiótica. Brasília: Perspectiva, 1987.

SANT'ANNA, Denize Bernuzzi de. Corpos de passagem: ensaios sobre a subjetividade contemporânea. São Paulo: Estação Liberdade, 2001.

SANTAELLA, Lucia. Matrizes da Linguagem e Pensamento: sonora visual verbal. São Paulo: Iluminuras, 2001

SCHURÉ, Edouard., Pitágoras. São Paulo: Martin Claret, 1986.

SENNETT, Richard. Carne e Pedra: o corpo e a cidade na civilização ocidental; Tradução de Marcos Aarão Reis. Rio de Janeiro: Record, 1997.

SOMMER, Robert. *Street art*. Links, 1975.

TELES, Gilberto Mendonça. Vanguarda européia e modernismo brasileiro: apresentação dos principais poemas, manifestos, prefácios e conferências vanguardistas, de 1857 até hoje. Petrópolis: Vozes, 1982.

VALLIER, Dora. A Arte Abstracta. Título original: L'art Abstrait, Librairie Générale Française, 1980. Tradução: João Marcos Lima, Edições 70

WÖLFFIN, Heinrich. Conceitos Fundamentais da História da Arte: o problema da evolução dos estilos na arte mais recente. Tradução: João Azenha Júnior – 4ª Ed. – São Paulo: Martins Fontes, 2000.

Periódicos

Espaço e Debates – Revista de Estudos Regionais e Urbanos / Ano IX – 1989, nº 27.

OPIS – Revista do NIESC – Núcleo Interdisciplinar de Pesquisa e Estudos Culturais. Universidade Federal de Goiás – *Campus de Catalão*. Catalão – GO, vol. 3, 2003.

Projeto História: Revista do programa de estudos Pós-graduados em História e do Departamento de História da PUC – SP. São Paulo, SP, 1981.

Revista Brasileira de História – Vol. 5, nº 8 / 9 de setembro de 1984 / Abril de 1985.

Artigos de periódico

ARANTES, Antonio. A guerra dos lugares. Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, n. 23, p. 190-202, 1994.

CERTEAU, Michel de. Andando na Cidade. Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, n. 23, p. 21-31, 1994.

Artigos

Klein, Alberto. Fuga da Invisibilidade: mutações semióticas na imagem publicitária. Disponível em: <<http://reposcom.portcom.intercom.org.br/handle/1904/18199>>. Acesso em: Agosto 2007.

Ramos, Maria das Graças Moreira. Sombra, contraponto da luz: matérias impalpáveis. Disponível em: <<http://reposcom.portcom.intercom.org.br/>>. Acesso em: Agosto 2007.

Outros:

ABIKO, Alex Kenya; ALMEIDA, Marco Antonio Plácido de; BARREIROS, Marco Antonio Ferreira. Urbanismo: História e Desenvolvimento. (Texto Técnico / Escola Politécnica da USP. Departamento de Engenharia de Construção Civil) São Paulo: EPUSP, 1995. Disponível em: <<http://publicacoes.pcc.usp.br/PDF/ttpcc16.pdf>>. Acesso em: Maio 2008.

**So-
bre
os
au-
tores**

Graciele Siqueira

Museóloga, formada pela Escola de Museologia da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), 2005. Mestre em Museologia e Patrimônio por esta mesma instituição em parceria com o Museu de Astronomia e Ciências Afins (MAST), 2009. Especialista em Gestão Cultural pela Universidade Estadual Vale do Acaraú - UVA, 2019. Participa desde 2021 Rede de Pesquisa e (In)Formação em Museologia, Memória e Patrimônio (REDMus), da Universidade Federal da Paraíba - UFPB. no Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará - MAUC/UFC, desde setembro de 2008, desempenhando a função de museóloga e responsável pela Divisão de Acervo. Desde julho de 2018 responde pela direção do MAUC.

Antonio Wellington de Oliveira Junior

É Bacharel em Comunicação Social Jornalismo pela Universidade Federal do Ceará UFC (1992), Mestre (1997) e Doutor (2001) em Comunicação e Semiótica pelo Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica-COS da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo PUC-SP. Realizou estágio Pós-Doutoral em Artes no Departamento de Comunicação e Artes - DeCA da Universidade de Aveiro - UA. Atualmente é professor Associado III do Instituto de Cultura e Arte-ICA-UFC onde leciona nos cursos de Publicidade e Propaganda e no Programa de Pós-Graduação em Artes - PPGARTES-UFC. É pesquisador ligado ao Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura?ID+ (Portugal) e líder do Laboratório de Investigação em Corpo, Comunicação e Arte - LICCA, registrado no Diretório dos Grupos de Pesquisa do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico-CNPq. Artista visual e performer. Tem experiência nas áreas de Comunicação e de Artes, com ênfase em performance, artes visuais, teorias, técnicas, processos e métodos de criação artística; teorias da comunicação, semiótica, glossolalia e religião; cultura tradicional popular, patrimônio cultural imaterial.

Christianne Salas Roldan

Graduada em Comunicação Social (Habilitação: Publicidade e Propaganda) pela Universidade Federal do Ceará (2008) e bacharela em Design na Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR (2021).

João Vilnei de Oliveira Filho

Artista. Doutor em Arte e Design pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto (2017), com apoio por financiamento da Fundação para a Ciência e a Tecnologia FCT / POPH / FSE, Mestre em Criação Artística Contemporânea pela Universidade de Aveiro (2010) e bacharel em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal do Ceará (2007). Professor adjunto do curso de Design Digital (2015) e permanente do Programa de Pós-Graduação em Artes (2017), ambos da Universidade Federal do Ceará. Integra o Laboratório de Investigação em Corpo, Comunicação e Arte – LICCA / UFC, registrado no Diretório dos Grupos de Pesquisa do CNPq, e o Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade – i2ADS / FBAUP. Participou do “Projeto Balbucio” durante toda a sua existência (2003-2011), www.balbucio.com. Teve trabalhos expostos em cidades como Berlim-ALE (2013), Torres Vedras-PT (2014), Flórida-EUA (2015), Penafiel-PT (2016) e Lousã-PT (2019).

André Quintino Lopes

André Lopes é mestre em Criação Artística Contemporânea pela Universidade de Aveiro e bacharel em Comunicação Social pela Universidade Federal do Ceará (Brasil). Desenvolve projetos de intervenção urbana, instalação sonora e arte digital, com temática relacionada às experiências cotidianas e, em especial, às tecnologias ordinárias [<http://culturadigital.br/andrelopes>]. Participou do Projeto Balbucio durante toda a sua existência (2003-2011), coletivo de artistas brasileiro que dedicou grande parte da sua produção à investigação das interseções entre corpo, comunicação e arte [<http://www.balbucio.com>]. Integra o Laboratório de Investigação em Corpo, Comunicação e Arte - LICCA/UFC. Tem mais de 10 anos de experiência na área de pesquisa de mercado e foi sócio diretor da empresa Cenários (2012-2015). Atualmente faz parte do Instituto Brasileiro de Políticas Digitais - Mutirão [<http://institutomutirao.org>] e atua em projetos de Mapeamento Cultural.

Tobias Sandino Gaede

Tobias Gaede atua como produtor cultural do Instituto de Cultura e Arte (ICA-UFC), é artista visual, fez parte do Projeto Balbucio (coletivo de artistas atuantes em Fortaleza) desde sua fundação em 2003 e é pesquisador do Laboratório de Investigação em Corpo, Comunicação e Arte da Universidade Federal do Ceará. Tobias tem graduação em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda pela UFC e é mestre pela mesma instituição na linha de Fotografia e Audiovisual. Tobias publicou o romance Depredador em 2020, sua estréia na literatura de ficção, e já apresentou trabalhos artísticos e acadêmicos em eventos como ICIA (Polônia), D-Construction (Israel), Actamedia - Colloque Multidisciplinaire de Processus Écriturales (França), Seeing in Tongues - Los Angeles Center for Digital Art (Estados Unidos), Besides the Screen (Inglaterra), EmMeio#7.0 (Portugal), Incubarte - Asociación Cultural Pluton.cc (Espanha), Under the Subway - The ANNEX Art Social Space (Estados Unidos), Project Space Kleiner Salon (Alemanha), Performa 09 e 11 (Portugal), Festival Palco Giratório, Bienal de Dança do Ceará, DeVerCidade, entre outros.

Edmilson Forte Miranda Júnior

Graduado em Comunicação Social pela Universidade Federal do Ceará (2008) e mestre em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da mesma instituição (2013). Investigou o conceito de dispositivo associados ao processo artístico em uma instalação interativa. Trabalha com a Criatividade no processo artístico e desenvolve pesquisa sobre Afrofuturismo e discursos decoloniais em Histórias em Quadrinhos brasileiras. Foi membro fundador do Projeto Balbucio (2003-2011), coletivo de artistas dedicados à pesquisa e desenvolvimento de projetos de arte contemporânea. Também trabalhou como Professor Associado dos cursos de Comunicação e Design da UniFanor, de 2014 a 2019. É membro do Laboratório de Pesquisa em Corpo, Comunicação e Arte - Licca, grupo vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Ceará. É também investigador associado ao Projeto de Investigação: Indústrias de Cultura e Cultura de Massas vinculado ao Departamento de Línguas e Culturas da Universidade de Aveiro.

"Balbucio Livro I universidade com 13 de maio sistematiza, em forma de livro, as reflexões teórico-críticas desenvolvidas pelo coletivo em torno de sua própria produção artística. Trata-se de seis textos monográficos produzidos como Projeto Experimental (Monografia) do Curso de Publicidade da Universidade Federal do Ceará, entre 2007 e 2008, e orientadas por mim. Embora defendidas nesse ínterim, alguns dos projetos sobre os quais versam começaram a ser pensados e produzidos, muito antes, já nas primeiras exposições – vide "Digital-Digital" (25/04/2005), de Tobias Gaede, O essencial é saber ver (25/04/2005), de Andre Quintino, e "96010033518" (25/04/2005) de Edmilson Miranda Jr. Todos os trabalhos, ainda que desenvolvidos a partir da provocação individual de cada um dos artistas, são resultantes das atividades coletivas de produção artística e pesquisa acadêmica (exposições, intervenções, performances, sites, seminários, leituras orientadas, grupos de estudo, pesquisa de campo, imersões, residência...) que caracterizou o Balbucio de modo mais intenso depois que foi aprovado como Projeto de Extensão da UFC. Publicados assim, justapostos, estes textos evidenciam o caráter indisciplinar da investigação artístico-acadêmica do Projeto."



laboratório
de investigação em corpo,
comunicação e arte



ISBN 854200086-2



9 788542 000863